
KRYSZTAŁY
CZASU

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ PIERWSZY

WSTĘP

Gra, którą tu prezentuję, należy do gatunku gier zespołowych, w których gracz wciela się w wybraną przez siebie postać, decyduje czym się ma ona zajmować (wybiera jej profesję) oraz losuje jej współczynniki. Po dokonaniu wyboru, gracz prowadzi ją przez pełen tajemnic, potworów, skarbów i czego jeszcze dusza zapragnie – świat fantasy. Tu według scenariusza napisanego przez Mistrza Gry możesz dokonywać czynów szlachetnych lub podłych (zależnie od wybranego charakteru) i tworzyć swoje drugie życie. W grach tych potrzeba minimum dwóch osób, przy czym najlepiej gra się w grupkach liczących 4–7 graczy. Jedną z nich jest zawsze opisujący świat narrator, nazywany Mistrzem Gry (w skrócie MG). Osoba ta w praktyce nie tylko opisuje sytuacje, ale decyduje też o zachowaniu wszystkich istot w grze (oczywiście poza postaciami reprezentującymi graczy) oraz o wszystkich rzeczach, które mogą się wydarzyć.

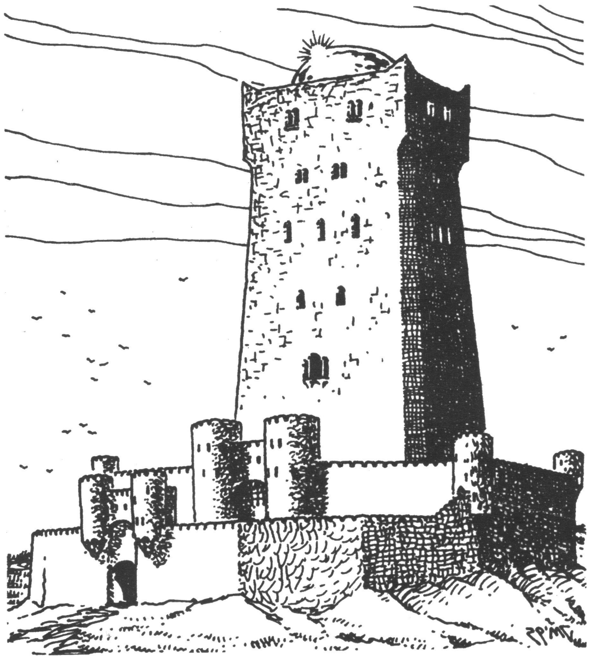
Pozostali gracze prowadzą wybraną przez siebie postać, utożsamiając się z nią. Ze względu na naturalne skłonności do poszukiwania skarbów, przygód, czy wyjaśniania tajemnic postacie, które reprezentują określa się mianem AWANTURNIKÓW. Powołanie do tworzenia przyszłości w oparciu o powyższe kategorie czyni ich życie pełnym niespodzianek, niebezpieczeństw i chwały.

Gdy znajdą się chętni do gry, należy znaleźć kilka godzin wolnego czasu, aby spotkać się na tzw. SESJI. W jej trakcie po określeniu postaci przy pomocy znajdujących się dalej w tym podręczniku opisów i tabelek MG rozpoczyna grę. Opisuje świat w którym urodziły się postacie prowadzone przez graczy (Awanturnicy), następnie doprowadza do spotkania chętnych do współpracy Awanturników i rozpoczyna się ich pierwsza tzw. PRZYGODA. Przygodą nazywamy grę według określonego scenariusza, który ma doprowadzić w mniej lub bardziej (najczęściej jeszcze bardziej) skomplikowany sposób do znalezienia skarbu, rozwiązania jakiejś tajemnicy lub zagadki, czy też do innego wzniosłego celu. Przykład scenariusza przygody dla początkujących, zamieszczony jest w końcowej części podręcznika.

Po pomyślnym (lub nie) przeżyciu takiej przygody postacie reprezentowane przez graczy mogą kontynuować swe losy w nowych, coraz to trudniejszych i bardziej tajemniczych misjach. Prowadzone postacie w kolejnych przygodach (a zarazem gracze) nabywają coraz więcej doświadczenia i zdobywają skarby, które pozwalają zwiększyć ich możliwości, znaczenie i status, aż stają się prawdziwymi władcami w tym świecie, czyli królami, arcymagami, arcykapłanami, książętami złodziei itp. (zależnie od reprezentowanej profesji). Wysokopoziomowe postacie Awanturników budzą podziw i szacunek, przynosząc sławę graczowi, który zaszedł aż tak wysoko w hierarchii gry, wskazują na jego umiejętności przetrwania w każdej sytuacji i bezbłędnego radzenia sobie z wszelkimi trudnościami.

Każdy, kto zasmakuje w tego typu grach, całkowicie odmienia swoje życie. W trakcie sesji odrywa się od trudności dnia codziennego, doskonale poznaje naturę własną, oraz współgra czy, dużo się uczy i świetnie się bawi.

Na zakończenie zapraszamy wszystkich zainteresowanych do zerknięcia w tajemnice tej księgi, przy czym nie należy się jej uczyć czy zapamiętywać. Wystarczy że odtąd będzie wam ona towarzyszyć.



Warszawa
05–12–1991
Artur Szyndler

ROZDZIAŁ DRUGI

WYBÓR POSTACI – CZĘŚĆ OGÓLNA

Każdy gracz ma prawo wybrać kim chce zagrać. Jedynym ograniczeniem jest skład drużyny awanturników, a więc postacie innych graczy. Grający w jednej grupie w praktyce nie powinni mieć przeciwnych charakterów. Dobrze też, aby wśród nich znalazła się co najmniej jedna osoba walcząca, jeden przedstawiciel kleryków, jeden czarodziej i ktoś reprezentujący kastę złodziei (itp).

Gracze mogą wybrać spośród dziewięciu ras, 20 profesji (a więc jakby "zawodów", które można by wykonywać) oraz 10 głównych i kilkunastu mniej istotnych współczynników określających cechy wybranej postaci (Awanturnika).

Ponieważ szczegółowe opisy ras, profesji, itp. znajdują się w dalszej partii tekstu, w tej części wymienię tylko sposoby losowania postaci oraz współczynniki.

1

Na początku gracz wybiera sobie rasę, którą chciałby reprezentować. Może wybierać wśród następujących:

[w nawiasie podano skróty używane w tekście]:
LUDZIE [L.] – nadaje się dobrze na każdą profesję i zapewnia minimum średnie współczynniki; ulubiona rasa kasty rycerskiej.
PÓŁELFY [pEl.] – dobra rasa na postacie myślące i "wszędobylskie".
ELFY [El.] – wyśmienita rasa dla czarodziejów i dla lekkozbrojnych.
PÓŁORKI [pOr.] – dobra rasa dla postaci walczących i złodziei.
PÓŁOLBRZYMY [pOl.] – rasa wielkich siłaczy, za to kiepsko nadająca się dla postaci myślących.
KRASNOLUDY [Kr.] – świetna rasa dla żołnierzy i kleryków.
GNOMY [Gn.] – najlepsza rasa dla kleryków i dobra dla czarodziejów.
HOBBICI [Hob.] – świetna rasa złodziejska.
REPTILLIONI [Re.] – wyśmienita rasa dla rycerzy, wojowników i według niektórych dla czarodziejów.

Cechy i zdolności każdej z tych ras opisane są w części: OPISY RAS, dlatego proponuję przed dokonaniem wyboru zapoznać się z nimi.

2

Następnie ustalamy profesję, jaką będzie spełniał nasz bohater.
Poprzez profesję należy rozumieć coś na kształt obranej kariery, pozwalającej specjalizować się w określonym fachu. W grze tej zostało opracowane 20 takich profesji, przy czym ze względu na podobieństwa pogrupowano je w pewne grupy, zwane tu kastami. Istnieje też możliwość grania postacią, która posiada zdolności dwóch nie wykluczających się nawzajem profesji, jednakże ze względu na potrzebną dużą wiedzę o ich zdolnościach zalecamy to tylko doświadczonym graczom.

Najbardziej znaną kastą jest kasta żołnierska, do której należą następujące Funkcje:

Kasta Żołnierska

WOJOWNIK – Jest to postać, która świetnie walczy i zmagania orężne stanowią dla niej istotę życia. W walce dużo potrafi, jednakże wiele ryzykuje.
ŁOWCA – Zajmuje się najczęściej polowaniami, walką z dzikimi zwierzętami i uwielbia obcować z przyrodą. Jego mankamentem jest to, że zawsze chce być blisko przyrody i często ją chroni.
GWARDZISTA – Częściowo "ubezwłasnowolniony", jako typowy płatny najemnik, jednakże świetnie wyszkolony i bardzo niebezpieczny w walce.
BARBARZYŃCA – Prymitywny osiłek, jednakże w trudnych sytuacjach niezastąpiony i nieugięty. Jest niechętny magii i dobrze umie się przed nią bronić.
WIEDŹMIN – Inaczej nazywany również łowcą bestii wszelakich.

Kasta Rycerska

RYCERZ – Powolny, ale dzięki potężnej zbroi prawie niezniszczalny i świetnie wyszkolony w walce, szczególnie z potworami. Działa zawsze zgodnie z panującym prawem, ale tam, gdzie go nie ma często sam lubi je stanowić.
PALADYN – Rycerz bez skazy, groźny dla wszystkiego co złe. Urodzony przywódca. Posiada też trochę mocy kapłańskiej i uzdrowicielskiej.
CZARNY RYCERZ – Odwrotność paladyna. Rycerz siejący śmierć i zniszczenie wśród dobrych istot. Z czasem poznaje też tajniki czarnej magii.

Kasta Złodziejska

ZŁODZIEJ – Mistrz bogacenia się kosztem innych. Każde drzwi stoją przed nim otworem. Wszędobylski, ale unika walki.
ZABÓJCA – Niezwykle niebezpieczny specjalista od cichego eliminowania wrogów. Mimo, że świetnie wyszkolony w walce, unika jej w otwartym starciu.
KUPIEC – W walce słaby, ale siła pieniądza i słowa w jego ustach potrafią więcej niż niejeden oręż lub czar. Łatwo bogaci się cudzym kosztem.
BARD – To postać rozmiłowana w muzyce i we wspomnieniach.

Kasta kleryków (potrafi rzucać czary)

KAPŁAN – Gorliwy orędownik swego bóstwa. Niezastąpiony w grupie jako ten, który magią chroni i leczy innych. Ma duży wpływ na "istoty martwe" i w wyraźny sposób złe lub dobre.
DRUID – Opiekun natury i jej pasterz. Jego magia potrafi władać zwierzętami, pogodą i żywiołami.
ASTROLOG – Niezrównany badacz wszelkich tajemnic, magii i przeznaczenia. Jego magia wywiera ogromny wpływ na na istoty "nie z tego świata".
PÓŁBÓG – To ten, który ustanawia własną wiarę. Posiada potężną magię działającą na wszystko. Potrafi także korzystać z mocy innych bóstw, jednak jest o tyle niebezpieczne, że przy zauważeniu przez jakiegoś Boga może go spotkać odpowiednia kara, a najmniejszą z nich jest śmierć.

Kasta czarodziejów (potrafi rzucać czary)

MAG – Perfekcyjnie zna się na magii we wszelkich jej odmianach. Jego czary potrafią wszystko po trochu. Dysponuje silną magią bojową i ochronną.
CZARNOKSIĘŻNIK – Włada czarną magią i jej odmianami. Jego czary najczęściej wywołują śmierć i przerażenie. Przeważnie tępiony przez istoty o dobrych charakterach.
ILUZJONISTA – Jego magia jest w stanie zapanować nad każdym umysłem. Z czasem uwielbia otaczać się uzależnionymi od siebie, jednakże jest bezbronny w przypadku starcia z martwiakami.
ALCHEMIK – Jego mikstury z zabitych magicznych istot mogą wszystko. Magia służy mu głównie do analizy, jednakże niepozbawiony jest czarów budzących grozę lub podziw.

Po dokonaniu wyboru profesji, proponujemy zapoznać się z jej etosem, zwyczajami i zdolnościami, znajdującymi się w rozdziale pt.: SZCZEGÓŁOWE OPISY PROFESJI.

3

Teraz przychodzi kolej na określanie cech postaci, czyli tzw. współczynników. Są one szczegółowo podane w rozdziałach:

OPISY WSPÓŁCZYNNIKÓW oraz LOSOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW (procedura i tabele)

Podstawowe z nich określają 10 najbardziej znaczących dla postaci cech. Są to:

ŻYWOTNOŚĆ [ŻYW.]
- Decyduje o zmęczeniu i ilości ran, jaką może otrzymać postać nim umrze (ustala się ją w zależności od rasy, profesji i wagi).

SIŁA FIZYCZNA [SF]
- Decyduje, ile można podnieść, nosić i ile ran zadaje przeciwnikowi(ustala się ją w zależności od rasy, profesji, wagi i modyfikującego rzutu 1–100 zależnego od własnych, wrodzonych predyspozycji).

ZRĘCZNOŚĆ [ZR.]
- Decyduje o sprawności w unikach, manipulacji, utrzymaniu równowagi, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, profesji, wagi i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od własnych, wrodzonych predyspozycji).

SZYBKOŚĆ [SZ.]
- Decyduje o refleksie, możliwościach zaskoczenia przez przeciwnika, szybkości poruszania się, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, profesji, wagi i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

INTELIGENCJA [INT]
- Określa umiejętność rozwiązywania problemów, intuicję, bystrość umysłu, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, profesji i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

MĄDROŚĆ [MD.]
- Decyduje o zdolności zapamiętywania i przypominania sobie wiadomości, oraz o wiedzy postaci (ustala się ją w zależności od rasy, profesji i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE [UM]

- Określa możliwości posługiwania się magią, jej rozumienie i postrzeganie (ustala się je w zależności od rasy, profesji i modyfikującego rzutu 1–50 [lub 1–100 w wypadku ludzi] zależnego od wrodzonych predyspozycji).

WIARA [WI.]

- Określa oddanie się jakiemuś bóstwu i umiejętność odprawiania prawidłowych modłów, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, profesji i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

CHARYZMA [CH.]

- Określa władczość, ton i dostojeństwo głosu, sposób wysławiania się, elokwencję (ustala się ją w zależności od rasy, profesji, pochodzenia społecznego i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

PREZENCJA [PR.]

- Określa urodę, decyduje o wrażeniu przy pierwszym zetknięciu się z daną postacią, miłości, itp. (ustala się ją w zależności od rasy, profesji, ubioru i modyfikującego rzutu 1–50 zależnego od wrodzonych predyspozycji).

Współczynniki pomocnicze:

Biegłość w użyciu broni (wybranej z dostępnych dla postaci):

- Określa procent wykorzystania skuteczności raniącej broni i podstawową szansę trafienia w przeciwnika. (Ustala się ją w zależności od rasy, profesji i modyfikującego rzutu 1–100 zależnego od wrodzonych i wyuczonych predyspozycji).

Trafienie w broni (w tej w której ma się już biegłość):

- Określa rzeczywistą szansę zranienia słabo broniącego się przeciwnika (ustala się ją w zależności od posiadanej biegłości oraz premii równej 1/10 części Siły Fizycznej i Zręczności).

Maksymalna ilość zadawanych ran (w wypadku skutecznego trafienia):

- Podczas zranienia, informuje o maksymalnej ilości ran, którą jest się w stanie zadać daną bronią (ustala się je w zależności od wykorzystania raniącej skuteczności broni, jak i premii do ran przyznawanej z Siły Fizycznej [dodaje się 1/4 część SF jako rany]). **Uwaga:** Ilość ran modyfikowana jest o losowy rzut +/– 1–50 oraz zmniejszana o zdolność ich osłabiania przez noszone zbroje, pancerze, własną grubą skórę, magię, itp.

Obrona (w normalnych warunkach):

- Informuje o ile trudniej (lub łatwiej) trafić jest przeciwnikowi, czyli określa stopień możliwości uniknięcia zranienia przez atakowanego (zależy od posiadanej zręczności, magii ochronnej, zbroi, tarczy, a wypadku walki także od premii obronnej broni).

Wyparowania

- Informują ile ran z zadanego ciosu potrafi zatrzymać zbroja, skóra lub magia np. dzięki grubości, twardości lub jakości pancerza, czy odpowiedniej mocy czaru ochronnego (patrz czar Magiczna zbroja).

Podstawowa Odporność na czynniki Psychiczne:

- Czyli tzw. BAZOWA PSYCHICZN0–FIZYCZNA [w skrócie Baz. Psych.–Fiz.] określa podstawową odporność organizmu na wszystko, co oddziałuje na umysł postaci, ew. na ciało (w jej skład wchodzi 1/10 część Inteligencji, 1/10 część Mądrości i 1/20 część Żywotności oraz modyfikujący, premiowany rzut 1–10).

Baz.Psych.–Fiz. decyduje o:

1. Odporność na iluzję
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i inteligencji)
2. Odporność na sugestię
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i mądrości)
3. Odporność na zaklęcia
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i wiary)
4. Odporność na szok
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i profesji)
5. Odporność na energię
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i profesji)

Podstawowa odporność na czynniki Fizyczne:
- Czyli tzw. BAZOWA FIZYCZNO–PSYCHICZNA [w skrócie Baz. Fiz.–Psych.] określa podstawową odporność organizmu na wszystko, co oddziałuje na ciało postaci (w skład jej wchodzi 1–10 część Żywotności i 1/10 część Siły fizycznej, oraz modyfikujący, premiowany rzut 1–10).

Bazowa ta decyduje o:

6. Odporność na trucizny
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i profesji)
7. Odporność na gazy
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy i profesji, ew. ze zbroi)
8. Odporność na temperatury
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i ze zbroi)
9. Odporność na elektryczność
   (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i ze zbroi)
10. Odporność na polimorfię
    (bazowa + modyfikacje wynikające z rasy, profesji i ze zbroi)

Inne współczynniki dodatkowe to:

Status społeczny
- Określa w jak wpływowej i zamożnej rodzinie urodziła się dana postać (zależy od rzutu 1–100 i w zależności, czy wylosowało się elitę władzy, arystokrację, mieszczaństwo, czy chłopstwo odpowiednio rozlosowuje się majątek,którym można dysponować rozpoczynając grę).

Wzrost
- Zbyt mały wzrost niekiedy nie pozwala używać niektórych broni (zależy od rzutu 1–100, porównanego do tabelki średniego wzrostu danej rasy).

Waga
- Zbyt duża lub zbyt mała waga modyfikuje takie współczynniki jak Żywotność, Siła Fizyczna, Zręczność i Szybkość (zależy od rzutu 1–100, porównanego do tabelki średniej wagi danej rasy).

Wiek
- Określa aktualną ilość lat, z jaką wkracza się do gry po ukończeniu szkolenia na daną profesję, w momencie gdy zaistnieje pierwsza szansa dołączenia do grupy Awanturników lub samemu utworzenia takowej (zależy od wieku dojrzewania rasy, długości szkolenia, wyuczonych zawodów i modyfikującego rzutu zależnego od rasy).

Wszystkie inne drobne współczynniki (jak np. jakimi językami można się posługiwać) zależą od wybranej rasy, profesji i wylosowanych współczynników, dlatego też jako mniej ważne umieszczone są w części szczegółowej.

4

Po dokonaniu tych czynności można już rozpocząć grę. W tym też celu proponuję zapoznać się z dostępną dla Awanturników znaną częścią świata gry (Orchii) i jego strukturą. Zostało to opisane w następnym rozdziale.

ROZDZIAŁ TRZECI
OPIS ŚWIATA ORCHII

Świat w którym urodzili się wasi bohaterowie nazywa się w prawie wszystkich znanych tam językach O R C H I Ą, choć ludzie przywykli ją nazywać Ochria. Jest to bardo stary, magiczny świat. Obok mitycznych potworów i wielu humanoidalnych ras można niezmiernie często można ruiny i inne resztki potężnych lub maleńkich, dawno wymarłych, niezliczonych starożytnych cywilizacji.

W wyniku działania ogromnych sił, mocy, czy bóstw, glob często bardzo się zmieniał. W chwili, w której wam to przedstawiam podzielony jest na dwie części.

Jedna z nich to półkula wschodnia niezbadana od niezliczonych lat, dla zwykłych śmiertelników nieznana i niedosięgalna. Zachowana wiedza o tym świecie wspomina, iż znajduje się tam legendarny Ocean Burz i niedostępny Zapomniany Kontynent.

Druga półkula (zachodnia), to ogromne ziemio morze podzielone na 10 ogromnych archipelagów. Niespotykana nigdzie ilość potworów, istot, mitów i tajemnic, bogate rzeki i morza, żyzne lądy, bogactwo zwierząt czyni z tego obszaru miejsce, gdzie występuje w praktyce wszystko, co można oczekiwać od mitycznego świata fantasy.

W tym też świecie ojczyzną wszystkich Awanturników będzie najbardziej cywilizowany, umieszczony centralnie względem innych lądów obszar, zwany Archipelagiem Centralnym, a szczególnie jego największa wyspa ORCUS WIELKI.

Archipelag Centralny jest położony w północnej części półkuli zachodniej, nieco na północ od zwrotnika. Wokół niego leży 8 symetrycznie rozrzuconych Archipelagów, z których 3 południowe znajdują się na wysokości równika, a 3 północne leżą w okolicach koła podbiegunowego. Wszystkie te 9 archipelagów, niby sieć lub ramiona otacza zewsząd i oddziela od siebie inny Archipelag, zwany Pajęczym. Na południe od równika tworzy on miniaturowy kontynent, zwany ANGCHOR (Śmierci). Jest to najbardziej straszliwy, prastary, zapomniany i tajemniczy archipelag Orchii, który nigdy nie pozwolił się ucywilizować.

Obszar Orcusa Wielkiego i innych wysp Archipelagu Centralnego, a więc ten na którym rozgrywane będą przygody jest ze swym klimatem porównywalny do dzisiejszego zwrotnikowo–umiarkowanego, morskiego klimatu Ziemi.

Podstawową rośliną pokarmową na Orkusie jest niezmiernie bogata między innymi w skrobię odmiana agawy. Ta szybko rosnąca roślina, wysoka na metr, o grubych długich, soczystych liściach stanowi główny pokarm wszelkich osiadłych ras, a przede wszystkim jest praktycznie niewyczerpalnym źródłem paszy dla ogromnych stad bawołów – Opasów i innych roślinożerców.

Czasy, w których najłatwiej umiejscawiać scenariusze przygód, zaczynają się od 455 roku (według oficjalnie uznawanego kalendarza w tym świecie jest to rok 95 455 TRANSSU KARTANA), przy czym bardziej zainteresowanych kalendarzem, zapraszamy do rozdziału szczegółowego pt. KALENDARZ ORCHII.

Osoby zainteresowane Orchią zapraszamy do rozdziału: LEGENDA KRYSZTAŁÓW CZASU i HISTORIA ORCHII.



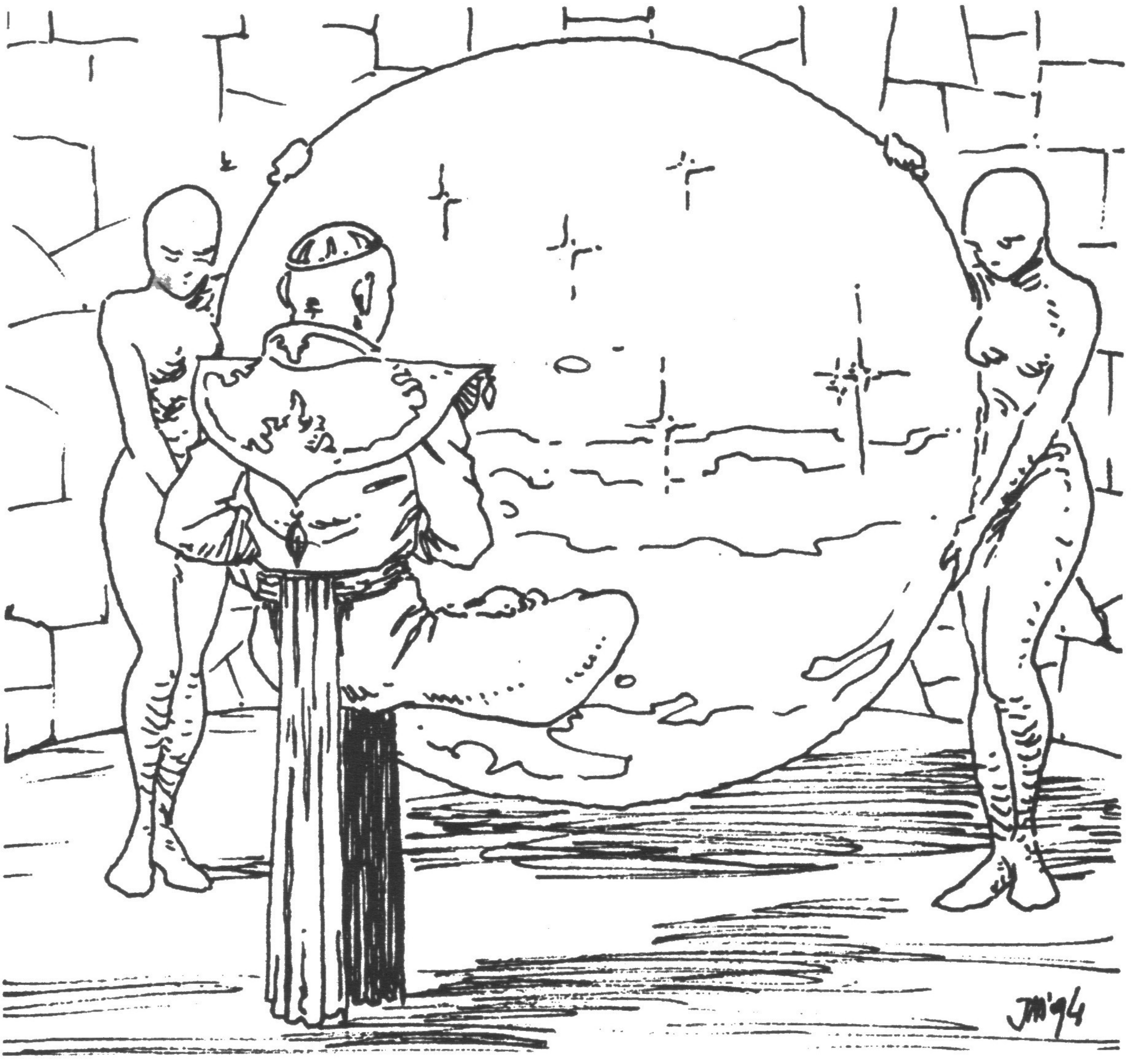
ROZDZIAŁ CZWARTY

MAGIA

Magia na Orchii jest bardzo rozpowszechniona, jako że świat ten przepełniony jest energią zwaną tu POTENCJAŁEM MAGICZNYM (w skrócie PM). Jest to bliżej nie określona magiczna siła występująca w pewnych niewielkich porcjach. Każdy taki ładunek PM liczony jest jako 1 punkt i umożliwia rzucanie czarów.

Potencjał Magiczny występuje praktycznie we wszystkich przedmiotach lub istotach na tym planie egzystencji (aczkolwiek, jako WYJĄTEK, znane są golemy absolutnie niemagiczne i odporne na niemal całą magię). Niektóre istoty (np. wargi, trolle, gryfony) dzięki temu, że ich ciało jest lekko magiczne, zyskują wiele swej Żywotności i Obrony.

Problemem związanym z Potencjałem Magicznym jest to, iż tylko nieliczni (i to po specjalnych przeszkoleniach) są w stanie pobierać go i wykorzystywać. Drugim aspektem tej sprawy jest fakt, że do końca nie jest on zbadany i przysparza niekiedy kłopotów, szczególnie przy nieostrożnym obchodzeniu się z nim. W oparciu o wykorzystywanie PM powstają ogromne czary, a także wiele dziedzin życia nieistniejących z reguły na innych Planach Egzystencji. Czary te w zależności od osób, które się w nich specjalizują, podzielono na 8 grup. Są to czary: kapłańskie, druidyczne, astrologiczne, półboskie, magów, czarnoksięskie, iluzjonistyczne i alchemiczne. Ponieważ w każdej takiej grupie mają one różną siłę i poziom komplikacji, podzielono je na minimum 10 (podstawowych) KRĘGÓW MAGII (czary najtrudniejsze, najpotężniejsze i najbardziej skomplikowane zaliczono do innych, tzw. "Specjalnych" Kręgów Magii). Ponieważ jest ich bardzo dużo, dlatego na końcu książki przy każdej specjalizującej się w nich profesji opisano tylko po 10 Kręgów Magii i pierwszy Specjalny Krąg Magii. Łącznie w tym podręczniku przygotowano 640 czarów.



ROZDZIAŁ PIĄTY

LEGENDA KRYSZTAŁÓW CZASU

ORCHIA jest planetą, która znajduje się na jednym z niezliczonych Planów Materialnych (światów "równoległych" do naszego świata rzeczywistego), a reprezentuje ona oraz wszystko co jej dotyczy Piąty Materialny Plan Egzystencji. Dla ułatwienia, świat w którym my żyjemy, zaliczany jest do Pierwszego Materialnego Planu Egzystencji, świat Hyperborejski stworzony według historii losów Conana Howarda jest Drugim Materialnym Planem Egzystencji, Ziemiomorze Urszuli Le Guin jest trzecim tego typu światem, a całość świata stworzonego według Tolkiena jest Czwartym Materialnym Planem Egzystencji.

Historię tego świata zaczyna legenda o 13 Kryształach Czasu. Głosi ona, że Kryształy te powstały u zarania dziejów stworzenia Pierwszego Planu Materialnego przez działające po raz pierwszy i jak na razie ostatni zgodnie, największe Siły Dobra, Zła i Neutralności, Potęgi Światłości, Ciemności, Żywiołów i Chaosu.

Każdy Kryształ składał się z ogromnej, przezroczystej, kryształowej kuli, wewnątrz której znajdują się trzy Kule Mocy – Zielona dająca życie, Czerwona sprowadzająca śmierć i Czarna przynosząca zapomnienie.

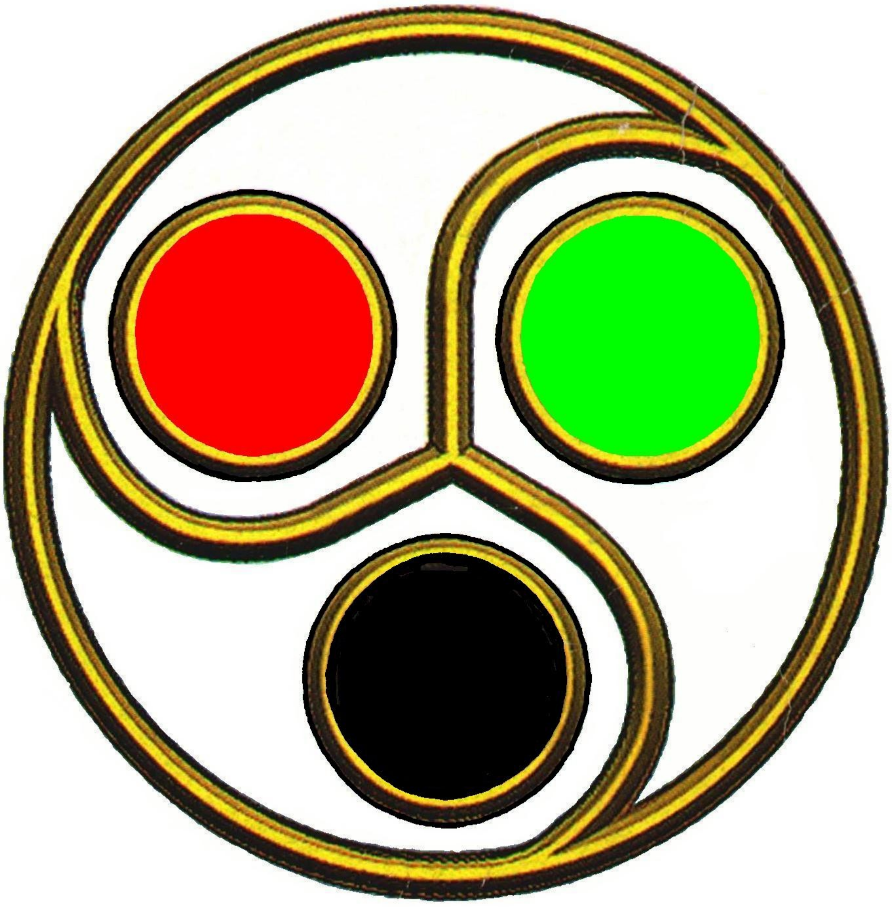
Niezliczone legendy opiewają potęgę i moce, jaką posiada ich właściciel, lecz wszyscy są zgodni, co do jednego: Władca Kryształu staje się nieśmiertelny, zachowuje swą urodę i jego życzenie jest zawsze spełniane.

Posiadacz Kryształu nie od razu staje się jego władcą. Wpierw musi on przeżyć tzw. Próbę Istnienia, czyli przezwyciężyć moc Kryształu i przetrwać przez rok wszystkie próby odebrania mu go, zwłaszcza, że choć Kryształu w żaden sposób nie można zlokalizować, to bardzo łatwo wielu potężnym istotom przychodzi odnalezienie tego, który np. ostatni widział Kryształ lub cokolwiek o nim wie.

Artefakty te wiążą się niestety z niezwykle wielką mocą i jeszcze większą władzą nad przeznaczeniem. Jedna z legend głosi, że z powodu kryształów została naruszona równowaga w wielu krainach, światach i planach egzystencji, a niektóre z nich uległy zagładzie lub zapomnieniu. Moc ta nie oszczędzała nawet i Bogów. Każda Siła Zła, Dobra, Neutralności itp. zaangażuje wszystkie swe moce na najmniejszą oznakę odnalezienia wiadomości o miejscu ukrycia choćby Kuli Mocy. Tak na przykład postąpi każda inteligentna, zachłanna lub ambitna istota.

Ostatnia z legend głosi, że jeden z Kryształów Czasu został ukryty na Orchii należącej do Piątego Materialnego Planu Egzystencji wiele milionów wieków przed obecnymi czasami, na lądzie należącym obecnie do Archipelagu Centralnego.

Największą wyspą Archipelagu Centralnego jest wyspa Orcus Wielki.



ROZDZIAŁ SZÓSTY

HISTORIA ORCHII

Najpospolitszą humanoidalną rasę Orchii stanowią orki, wraz ze swymi mieszańcami (półorki), pobratymcami (gobliny, hobgobliny) i kanibalistycznymi wynaturzeniami (orkony, gobory, hobgory). Już od niepamiętnych czasów rządziła nimi, ustanawiając wszędzie własne prawo i cywilizację arystokratyczna podrasa Uruk–hai. Ich dziesięć jak dotąd nie wygasłych dynastii rosło w taką siłę i moc, aż jeden z nich o imieniu Kartan został najmłodszym i jednym z najpotężniejszych Bogów Orchii, przyjmując imię KATAN. Odtąd wszyscy władcy wspomnianych dynastii (z których każda rządzi innym Archipelagiem) uważają się za jego potomków i zarazem wcielenia, przyjmując to imię. Szerząc wiarę w niego i samych siebie, każdy z nich staje się potężnym Półbogiem, a moc Wielkiego Katana zawsze im sprzyja.

Mimo ogromnej ilości najróżniejszych ras, orkom pod wodzą swych Katanów udało się podporządkować je i ustanowić sprawiedliwe, choć srogie rządy. Każda rasa posiada równy zakres wolności i praw, aczkolwiek musi się podporządkować woli (w praktyce nienadużywanej) i zwierzchnictwu rządzącej dynastii. Łagodne, sprawiedliwe i często opiekuńcze traktowanie obcych ras w zamian za oficjalne uznawanie władzy Katanów po wielu wojnach doprowadziło do powstania wielorasowej, z reguły pozbawionej antagonizmów cywilizacji o w miarę spójnej społeczności.

Każdy Katan rządzi innym archipelagiem i poza Pajęczym sprawuje tam faktyczną władzę. W utrzymaniu posłuszeństwa pomaga mu fakt, że świat ten zamieszkuje niezliczona liczba istot niebezpiecznych, przez co stacjonujące w prawie każdym mieście garnizony orków spełniają pożyteczną pracę i są za to wysoko cenione przez wszelkie miejscowe nacje. Ponadto, dzięki nie mieszaniu się w wewnętrzne sprawy miejscowych władców i nie narzucaniu im bez ważnego powodu swej woli, Katanowie często są sędziami i rozjemcami. I chociaż gdy potrzeba, ze swym charakterem, są niezwykle okrutni i bezlitośni, to doskonale zdają sobie sprawę, że ich władza trwa długo tylko dzięki jej pożyteczności i nienadużywaniu jej.

Nie zawsze jednak orki panowały na Orchii. Kiedyś ich rolę pełniło potężne społeczeństwo reptillionów. Dzieje upadku świetności tej rasy sięgają czasów Wielkiego Kartana, wodza i zjednoczyciela wszystkich orków, który za swych rządów stoczył jedną z najkrwawszych wojen właśnie z reptillionami. Po wielkich bitwach szala zwycięstwa stanowczo przechyliła się na stronę reptillionów. By odmienić losy przeznaczenia Kartan zawarł pokój ze wszystkimi reptillionami, wierzącymi w ich naczelnego boga (Reptilliona Wielkiego) i jako symbol ugody ofiarował im wszystkie podziemne włości, które do tej pory zamieszkiwały orki i ich pobratymcy oraz zawarł z nimi wieczysty pokój. Gdy słudzy Reptilliona Wielkiego objęli już na dobre swe nowe dziedzictwo, pomagając wcześniej usunąć ich dawnych mieszkańców, Kartan najechał wraz z wypędzonymi pozostałych reptillionów, odnosząc wielkie i wyjątkowo krwawe zwycięstwo. Odtąd rasa ta na zawsze związała się z dawnymi siedzibami (jaskiniami) orków, a zwycięski wódz hordy bezdomnych i nie mających co zrobić ze sobą orków osiedlił ich i ucywilizował, przez co stworzył prężną cywilizację istniejącą do dziś.



ROZDZIAŁ SIÓDMY

KALENDARZ I CZAS

Kalendarz na ORCHII (w języku ludzkim Ochria) obowiązuje praktycznie we wszystkich cywilizowanych stronach, a już szczególnie na samym Archipelagu Centralnym i Orcusie Wielkim.

Największa jednostka czasowa to Transs. Astrologowie Orcusa twierdzą, że każdy transs liczy 100 tysięcy lat, a ostatni, obecny zwany Transsem Kartana zbliża się już ku końcowi. Każdy Transs dzieli się na 10 tzw. Czasów (z których każdy liczy 10 tys. lat). Jeden okres tzw. Czasów liczy sobie z kolei 10 Er, z których każda liczy sobie 1000 lat.

Rok na Orchii trwa średnio 365 dni, jednakże co kilka lat Astrologowie wyznaczają rok przestępny liczący sobie 366 dni. Sam rok jest podzielony na 10 miesięcy, z których pierwsze dziewięć liczy sobie po 40 dni, a ostatni zwany Świątecznym tylko 5 (ew. 6). Każdy z pierwszych 9 miesięcy posiada cztery tygodnie, po 10 dni każdy, a ostatni dzień tygodnia zwany jest dniem Święta (Kart–ron).

Poniższy schemat ukazuje system liczenia czasu na ORCHII.

TRANSS
(100 000 lat)

CZASY [aru]
(10 000 lat)

ERA [yian]
(1 000 lat)

ROK [satt]
(10 miesięcy, śr. 365 dni)



Każdy miesiąc roku ma swoją nazwę oraz wywiera pewien wpływ (z nieznanych przyczyn) na istoty wierzące w określone Bóstwa.

Poniższe zestawienie przedstawia nazwy kolejnych miesięcy oraz imiona BÓSTW mających wpływ na dany miesiąc:

1. DAGIN–RAN (DAGONIN BIAŁY, ASTERIUSZ WIELKI, GORLAM WALECZNY)
2. ORAKT–RAN (ORIAK, REPTILLION WIELKI)
3. KOSAR–RAN (KATAN, SET)
4. GABSE–RAN (GRAAM, ARIANNA)
5. S–GUN–RAN (SHARAMI, GOTAM–GOR)
6. BGMAA–RAN (BELL, MORGHLITH)
7. KEPON–RAN (KASHANDIL, PIAN)
8. BAKIS–RAN (BORGON CIEMNY, ARANTA, GOTHMED)
9. SHNYK–RAN (HASAR–GRUN, NATA–KRANTA)
10. KART–RAN (miesiąc świąteczny)

CZAS

Najważniejszą jednostką czasową w grach fabularnych jest runda. Tak samo także jest w "Kryształach Czasu". W sensie merytorycznym runda jest 1/6 częścią minuty. Zawiera więc w sobie 10 sekund. Ponieważ jednak sekundy nie można było odmierzyć w tych czasach, to runda pozostaje najmniejszą wymierną jednostką czasową.

W trakcie gry przed każdą rundą MG powinien zapytać każdego gracza, co zamierza robić. Teoretycznie odpowiedzi gracz powinien udzielić szybko, treściwie i w miarę dyskretnie. Jest to związane z tym, że runda jest tak małą jednostką czasową, że jeżeli gracz zaczyna się zastanawiać nad tym co ma robić, to MG może to zinterpretować jako namyślanie się w grze i postać nic nie uczyni nowego w tej rundzie.

PRZYKŁADEM TEGO MOŻE BYĆ NASTĘPUJĄCA SYTUACJA:

Gracz rąbie duże drzewo. MG mówi "Widzisz, że drzewo niebezpiecznie zaczyna przechylać się w twoją stronę. Co robisz ?" Gracz odpowiada. "No nie wiem co robię, zastanawiam się, przyglądam się jeszcze temu, może jeszcze z raz uderzę". MG w tym momencie może uznać, że odpowiedź była na tyle flegmatyczna, że postać w rzeczywistości nie zwróciła należnej uwagi na upadające drzewo i odpowiada: "W momencie, gdy ty tak przyglądałeś się drzewu, jego upadek nastąpił na tyle szybko, że nie byłeś w stanie w żaden sposób uskoczyć spod walącego się na ciebie pnia. Otrzymujesz wiele ran i ..."(Oczywiście rozsądna odpowiedź gracza powinna brzmieć: "Obserwuję uważnie drzewo, ale w momencie przyspieszenia jego upadku błyskawicznym skokiem po skosie w dół staram się usunąć z linii upadku drzewa.").

Runda dla każdej postaci jest właściwie pojęciem indywidualnym. Należy to rozumieć w ten sposób, że dla danej postaci runda składa się z dużej ilości momentów, których ilość determinuje współczynnik Szybkości. Tak więc postać o Szybkości równej 55 dysponuje tyloma "mini–poczynaniami" w trakcie 10 sekund. Dla ułatwienia każde 10 momentów (czyli 10 punktów współczynnika Szybkości) nazwano segmentem (czasu). W powyższym przypadku można więc powiedzieć, że w rundzie postać ma do dyspozycji działania 55 momentów lub 5,5 segmentu. Każde działanie w rundzie (np. zamach i cios) zajmuje pewną ilość segmentów (czy momentów). Zadanie ciosu np. mieczem krótkim zajmuje 3 segmenty, a mieczem długim 4 segmenty. Aby dowiedzieć się w którym momencie rundy postać realizuje dane działanie, należy od szybkości którą się dysponuje odjąć segmenty (lub momenty), które

potrzebuje ono by zostać wykonane. Tak więc w powyższym przypadku cios mieczem krótkim można by zakończyć w 25 momencie,natomiast mieczem długim można by to zrobić dopiero w 15 momencie rundy. Jeżeli postacie dysponują różnymi Szybkościami, tedy u każdej indywidualnie (względem jej Szybkości i działania) porównuje się w którym momencie rundy np. atakuje, a następnie zbiera się te dane i w kolejności od najwyższego momentu w rundzie rozgrywa się dane czynności. Dla ułatwienia na zakończenie podaję zestawienie liczenia małych jednostek czasu.

1 godzina = 60 minut
1 minuta = 6 rund
1 runda (10 sekund) = "SZ" momentów (przy czym "SZ" odpowiada wartości współczynnika Szybkości danej istoty)
1 segment = 10 momentów (a więc 1 runda zawiera 1/10"SZ" segmentów)

Uwaga: Ponieważ w segmentach najczęściej wyraża się jakieś działanie, tedy przyjęło się, że mówi się o segmentach opóźnienia (przy czym przez opóźnienie rozumiemy najkrótszy czas potrzebny do zrealizowania danej czynności).

Rok: **_______** Ery Kartana

1. ***DAGIN–RAN*** (DAGONIN BIAŁY, ASTERIUSZ WIELKI, GORLAM WALECZNY...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

2. ***ORAKT–RAN*** (ORIAK, REPTILLION WIELKI...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

3. ***KOSAR–RAN*** (KATAN, SET...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

4. ***GABSE–RAN*** (GRAAM, ARIANNA...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

5. ***S–GUN–RAN*** (SHARAMI, GOTAM–GOR...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

6. ***BGMAA–RAN*** (BELL, MORGHLITH...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

7. ***KEPON–RAN*** (KASHANDIL, PIAN...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

8. ***BAGIS–RAN*** (BORGON CIEMNY, ARANTA, GOTHMED...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

9. ***SHNYK–RAN*** (HASAR–GRUN, NATA–KRANTA...)

01;	02;	03;	04;	05;	06;	07;	08;	09;	**10**;
11;	12;	13;	14;	15;	16;	17;	18;	19;	**20**;
21;	22;	23;	24;	25;	26;	27;	28;	29;	**30**;
31;	32;	33;	34;	35;	36;	37;	38;	39;	**40**;

10. ***KART–RAN*** (Miesiąc Świąteczny)

01;	**02;**	**03;**	**04;**	**05;**	**(06;)**

Dzień na ORCHII można właściwie dzielić na godziny (24), godziny na minuty (60), minuty na rundy (6). Każda więc runda odpowiada właściwie 10–ciu sekundom i jest to najczęściej używana w tym świecie jednostka miary krótkich odcinku czasu. Także wszelkie prawa zasad w tym podręczniku odnoszą się do czynności wykonywanych w trakcie 1 rundy, z tego też powodu zalecamy zapamiętanie skrótu rundy – r.

Spotkania Awanturników, zabawy, hulanki, werbowanie na wyprawy lub przyjmowanie do grupy nowych towarzyszy odbywa się w miesiącu świątecznym (Kart–Rana) w jednej z wielu karczm wokół głównego Ostrogarskiego (stolica) placu zwanym Wielkim.



ROZDZIAŁ ÓSMY

WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE – Opisy szczegółowe

WSPÓŁCZYNNIKI PODSTAWOWE

Każda istota spotykana w grze charakteryzuje się określonymi cechami. Są to:

ŻYWOTNOŚĆ [ŻYW.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA ILE RAN JEST W STANIE PRZETRZYMAĆ ORGANIZM, ZANIM NIE STRACI SIĘ NAD NIM KONTROLI LUB NIE UMRZE.

- W momencie gdy wartość ran zadanych przekroczy wartość Żywotności, ale nie osiągnie (na minusie) połowy jej wartości, oznacza to, że postać znajduje się w "Lekkiej Agonii".
- Gdy ilość ran przekroczy wartość Lekkiej Agonii, ale nie osiągnie wartości równej dwukrotnej Żywotności, oznacza to, że postać znajduje się w Ciężkiej Agonii.
- Gdy ilość ran przekroczy dwukrotną wartość Żywotności, oznacza to, że zadane rany spowodowały śmierć organizmu.
- Gdy postać otrzyma trzykrotnie więcej ran niż wynosi wartość jej Żywotności, oznacza to, że jej ciało zostało zmasakrowane (tak więc do ewentualnego przywrócenia życia potrzebna jest regeneracja np. w postaci czaru).

Uwaga 1: Postać znajdująca się w stanie agonii (jeśli spowodowały ją rany fizyczne) w każdej rundzie jej trwania traci (ubywa jej) 10 punktów żywotności. Jeżeli były to rany wywołujące krwawienie (a więc cięte lub kłute), to można ich przybywanie zahamować poprzez tzw. podwiązanie, ale tylko do momentu, gdy ilość ran nie wkroczyła w granice Ciężkiej Agonii.

Uwaga 2: Jeżeli ilość ran w Lekkiej Agonii była tak mała, że nie przekroczyła wartości równej 1/10 części Żywotności, oznacza to, że postać jest jeszcze przytomna i na przykład jest sama w stanie wykonać nie wywołujące zmęczenia oraz nie wymagające koncentracji ruchy i czynności np. może szeptać, podwiązać się, powoli czołgać (pełznąć), czy wyjąć coś z kieszeni.

Uwaga 3: Postać będąca w agonii (poza powyższym przypadkiem) nie ma kontroli nad własnym ciałem (jej ciało jest bezwładne), choć istnieje szansa, że jest przytomna i np. z trudem potrafi szeptać. Taka sytuacja istnieje, wtedy, jeśli gracz wykona pozytywny rzut (%) na wartość jej współczynnika przetrwania (odporność nr. 4).

Uwaga 4: Postać, która choć przez chwilę znalazła się w agonii, to po jej ustąpieniu (np. poprzez wyleczenie) jednak przez najbliższy dzień (tzn 24 godziny) nie jest w stanie nic robić i jest to stan analogiczny jak w wypadku wyczerpania z powodu zmęczenia.

SIŁA FIZYCZNA [SF] – współczynnik podstawowy

INFORMUJE O MOCY MIĘŚNI DANEGO ORGANIZMU.

- Liczona w kilogramach określa maksymalny nacisk, który przeżyje organizm, nim nastąpi jego zgniecenie, rozerwanie, itp.
- Połowa siły fizycznej, informuje o ilości kg, które postać jest w stanie unieść, toczyć, ciągnąć (tzw. obciążenie całkowite).
- Czwarta część (1/4, czyli 25% współczynnika) siły fizycznej liczonej w kg określa maksymalną ilość kg jaką może być obciążona postać i móc jednocześnie wykonywać czynności wywołujące zmęczenie, jak walka, rzucanie czarów, wspinanie.
  Uwaga 1: jak wynika z powyższego ciężar 1 kg odpowiada naciskowi (użyciu) 4 punktów SF
  Uwaga 2: postać przeciążona porusza się minimum dwukrotnie wolniej i minimum dwukrotnie łatwiej się męczy (nie mówiąc już o tym, że nie jest w stanie czynnie się bronić, itp).
- 1/4 część siły fizycznej określa też dodatkową premię do zadawanych ran podczas np. uderzenia bronią.
- 1/10 część siły fizycznej jest premią zwiększającą szansę trafienia w przeciwnika.
- 1/10 część siły fizycznej jest premią zwiększającą PREZENCJĘ postaci (jeśli eksponowane jest umięśnienie lub tors)
- SF umożliwia też rozginanie krat, uwalnianie się od uścisku, itp. Szansa uwolnienia wynosi z reguły 50% +/– 1% na każde 5 SF różnicy (lub wytrzymałości/udźwigu np. liny i ciężaru wiszącego na niej).
  Uwaga: utrata jakiejś kończyny z reguły obniża SF postaci o 1/4 (zależnie od MG).

ZRĘCZNOŚĆ [ZR.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA PROCENTOWĄ SZANSĘ WYKONANIA PEWNYCH TRUDNYCH EWOLUCJI LUB CZYNNOŚCI ORAZ ZDOLNOŚCI AKROBATYCZNE POSTACI.

- Zręczność określa też umiejętność zachowania równowagi w niecodziennych sytuacjach np. czy postać zeskakując spadnie na nogi, czy potłucze się od niefortunnego upadku albo czy przewrócona podniesie się w danej rundzie, jeśli ktoś będzie jej w tym przeszkadzał, itd.
  Uwaga: Wiele rodzajów zbroi ogranicza ruchy, przez co faktyczna zręczność postaci w takiej zbroi jest dużo mniejsza np. rycerz w zbroi płytowej, ograniczającej do 1/4 Zręczność zamiast naturalnej 80% Zręczności ma AKTUALNĄ ZRĘCZNOŚĆ równą 20%. Aktualna Zręczność u postaci nie posiadających krępujących zbroi równa jest ich naturalnej Zręczności, aczkolwiek niektóre stwory mogą doznawać ograniczeń wynikających ze zmniejszonej elastyczności skóry (twardości, wieku, itp).
- Jeżeli postać ma aktualną zręczność powyżej wartości 50, to na każdy jej 1 punkt powyżej tej wartości OBRONA przed trafieniem

jest zwiększona o tyle samo. Wyjątkiem od tego jest sytuacja, w której postać nie wykonuje unikających trafienia ruchów, a więc np. gdy jest zaskoczona, czy atakowana od tyłu (w bardziej kłopotliwych sytuacjach patrz niżej), ale jest w ruchu.

- Jeżeli postać ma aktualną zręczność poniżej wartości 30, to na każdy jej 1punkt poniżej tej wartości jej OBRONA przed trafieniem jest zmniejszona o tyle samo. W momencie, gdy postać się nie rusza, a więc jest np. kompletnie zaskoczona, unieruchomiona, leży, itp, to jej OBRONA jest pogorszona o maksymalną wartość 30 (%), a więc przeciwnik o tę wartość ma większą wartość skutecznego Trafienia.
- 1/10 część Zręczności (Naturalnej) jest premią zwiększającą szansę TRAFIENIA w przeciwnika.

SZYBKOŚĆ [SZ.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA NATURALNY REFLEKS, A TAKŻE SZYBKOŚĆ PORUSZANIA SIĘ POSTACI.

- Szybkość liczona w procentach określa szansę natychmiastowego zareagowania na nagły bodziec, jak atak znienacka, nagłe zadziałanie pułapki. Potocznie mówiąc jest to refleks. Postać, która nie wykona pozytywnego rzutu na zaskoczenie (a więc na swą szybkość aktualną), w danej rundzie w praktyce nie jest w stanie zareagować na dany bodziec, gdyż dopiero pod koniec rundy zaczyna orientować się co się dzieje. W przypadku zasadzki, zdrady, czy ataku z cienia lub niewidzialności szansa zaskoczenia jest dwukrotnie większa (a więc uważa się, że postać jest zaskoczona, jeśli rzutem procentowym wyrzuci powyżej połowy wartości swej Szybkości aktualnej), ponadto jeśli postać jest już zaskoczona, to kompletnie – a więc jest unieruchomiona z wrażenia (potocznie mówi się, że stoi i szczęka jej opadła).
- W pewnym sensie współczynnik ten określa też SZYBKOŚĆ PORUSZANIA SIĘ istoty.
  - ✔ Postać idąca normalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą 1/10 części swej (aktualnej) Szybkości liczonej w metrach i męczy się bardzo powoli, a więc na minutę traci 1 punkt swej WYTRZYMAŁOŚCI, przy czym krótki odpoczynek (minimum 1–10 rund) regeneruje ją.
  - ✔ Postać idąca szybko jest w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą 2/10 części swej (aktualnej) Szybkości liczonej w metrach i męczy się normalnie, a więc na rundę traci 1 punkt swej WYTRZYMAŁOŚCI, przy czym krótki odpoczynek (minimum 1–10 rund) regeneruje ją.
  - ✔ Postać biegnąca normalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą połowie swej (aktualnej) Szybkości liczonej w metrach, ale męczy się szybko, tracąc 5 punktów wytrzymałości na rundę.
  - ✔ Postać biegnąca sprintem w ciągu rundy jest w stanie pokonać odległość równą swej (aktualnej) Szybkości liczonej w metrach, ale męczy się bardzo szybko, tracąc 25 punktów wytrzymałości na rundę.
  - ✔ Postać w rundzie walki (najczęściej po wymianie ciosów) jest w stanie normalnie przebyć tylko 1 metr na każde 20 pkt. Szybkości, które jej zostały po wykonaniu innych czynności. W trakcie walki postać męczy się szybko, tracąc co rundę 1 punkt swej WYTRZYMAŁOŚCI, przy czym krótki odpoczynek (minimum 1–10 rund) regeneruje ją.
    Uwaga: Wiele rodzajów zbroi ogranicza poruszanie się, a noszenie hełmów (itp) refleks postaci. Jej faktyczna szybkość w takim rynsztunku jest dużo mniejsza, a szansa zaskoczenia dużo większa. Takim przykładem może być rycerz w zbroi płytowej, ograniczającej Szybkość do 1/4. Zamiast naturalnej np. 80 punktów (%) Szybkości ma AKTUALNĄ SZYBKOŚĆ równą 20(%) i wszystkie sytuacje wymagające sprawdzenia Szybkości oraz jego prędkość poruszania się będą zależały od tej wartości. Aktualna Szybkość u postaci nie posiadających krępujących zbroi równa jest ich naturalnej Szybkości, aczkolwiek niektóre stwory mogą mieć ograniczenia z własnej elastyczności skóry (wynikające z twardości, wieku, itp.).
- Szybkość informuje też kto pierwszy zada cios (lub rzuci czar). W danej rundzie (10 sekund) pierwszy wykonuje działania ten, kto ma największą Szybkość, po zmodyfikowaniu jej z powodu wykonywanej czynności o jej tzw. OPÓŹNIENIE. Jako Opóźnienie traktuje się np. czas potrzebny do złożenia się do ciosu (opóźnienie broni), czy też czas potrzebny do ostrzeżenia kogoś (– 10 SZ), rzucenia czaru (tu może być różny), itp.
  Uwaga 1: Dla ułatwienia przyjęło się, że jeden SEGMENT Opóźnienia równy jest opóźnieniu o 10 punktów Szybkości.
  Uwaga 2: Jeżeli postać ma możliwość wykonania kilku ataków (ciosów) bronią w jednej rundzie, to moment w którym zadaje kolejny cios liczy się od chwili zakończenia poprzedniego i zużywa tyle Szybkości, ile pochłania Opóźnienie wynikające z używanej broni. Istnieją więc sytuacje, że postać o zbyt małej Szybkości nie jest w stanie zadać wszystkich swoich ciosów, najczęściej z powodu zbyt dużego opóźnienia broni. Ataki te więc albo traci (aczkolwiek czar Przyspieszenie/Spowolnienie może zmodyfikować sytuację), albo przesuwa na następną rundę, tylko że w tym przypadku traci wszystkie ataki (itp) normalnie przysługujące jej w tej rundzie.

INTELIGENCJA [INT.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA BYSTROŚĆ UMYSŁU, ZDOLNOŚCI WYNALAZCZE, UMIEJĘTNOŚĆ ANALIZOWANIA SYTUACJI I PODEJMOWANIA TRAFNYCH DECYZJI.

- Inteligencja decyduje o możliwościach rozwiązania danych problemów. W sytuacjach, gdy należy np, coś zrozumieć, skojarzyć, itp procentowy rzut na Inteligencję (ewentualnie zmodyfikowany) pozwala odpowiedzieć czy postać pojęła np. sytuację w której się znalazła.
  Uwaga: Przykładem tego może być sytuacja, w której postać musi odpowiedzieć na wymagającą zastanowienia zagadkę. Aby stwierdzić, czy postać reprezentowana przez gracza jest w stanie na nią odpowiedzieć musi ona wykonać pozytywny procentowy rzut na wartość własnej inteligencji (ewentualnie zmodyfikowany, ze względu na jej trudność). Jeżeli tego nie wykona nie pojmuje zagadki (i gracz nic nie może zmienić, choćby znał odpowiedź). Oczywiście po udanym rzucie prawidłowa odpowiedź ma paść z ust reprezentującego postać gracza.
- 1/10 część wartość Inteligencji jest składową BAZOWEJ ODPORNOŚCI PSYCHICZNO–FIZYCZNEJ.
- 1/10 część wartości Inteligencji zwiększa ponadto odporność na wszelkie iluzje, hipnozy, złudzenia, miraże, itp.
- 1/10 część wartości Inteligencji (liczona w procentach) informuje o tzw. INTUICJI postaci. W sytuacji, krytycznej, gdy

wyczerpały się już wszystkie pomysły graczy, co do np. ucieczki z lochu, Mistrz Gry może wykonać, na prośbę gracza, procentowy rzut na Intuicję dla jego postaci. Czyni to, kiedy uzna, że sam nie jest w stanie rozwiązać tego problemu, ale wierzy, że jego postać miała by szansę wpaść na najtrafniejsze rozwiązanie. Intuicję może stosować Mistrz Gry, gdy np. na coś chce grupie zwrócić uwagę, podpowiedzieć, ale intuicja nigdy nie może zastąpić odpowiedzi na zagadkę. Za rozwiązany w ten sposób problem nie otrzymuje się Punktów Doświadczenia (PD) – patrz rozdział pt. "Doświadczenie".

- Inteligencja wpływa też na zdolność pojmowania czarów. U postaci, która przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów (po poświęceniu 1 dnia nauki na każdy KRĄG Magii czaru) procentowy rzut na Inteligencję (– 10 na każdy KRĄG Magii tego czaru) informuje, czy nauczyła się go ona i odtąd potrafi rzucać ten czar.
- Posiadana Inteligencja pozwala także wydajniej uczyć się czarów AUTORYTATYWNYCH (patrz rozdział: Rzucanie czarów). Na każde 50 pkt. Inteligencji powyżej wartości 50 postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości.

MĄDROŚĆ [MD.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA WIEDZĘ, PAMIĘĆ I NATURALNĄ ZDOLNOŚĆ ZAPAMIĘTYWANIA, ODTWARZANIA FAKTÓW (ZE ZDOBYTEJ WIEDZY).

- Wykonywanie procentowego rzutu na Mądrość (ewentualnie zmodyfikowanego) Mistrz Gry może zlecić w momencie, gdy postać ma sobie przypomnieć, czy wiedziała o danym fakcie, albo czy dysponuje określoną wiedzą.
  Uwaga: Najczęściej wykorzystuje się procentowy rzut na Mądrość (często zmodyfikowany), do przypomnienia sobie sensu legend, czy faktów historycznych, aczkolwiek też przy przypomnieniu sobie. Skąd znam tę osobę, czy jaki tryb życia prowadzi ten potwór (bo już o nim czytałem).
- 1/2 część wartości Mądrości (liczona w procentach) mówi o naturalnej umiejętności targowania się postaci.
- 1/10 część wartość Mądrości jest składową BAZOWEJ ODPORNOŚCI PSYCHICZNO–FIZYCZNEJ.
- 1/10 część wartości Mądrości zwiększa ponadto odporność na wszelkie sugestie, oczarowania, uroki, elokwencję, itp.
- Wartość równa 1/10 części Mądrości informuje ile prostych języków (jak ludzki, czyli Wspólny Archipelagu Centralnego, zajmujący 1 Językowy Stopień Trudności) postać jest w stanie pojąć. Języki większości inteligentnych ras humanoidalnych (np. elfów, orków, reptillionów) zużywają dwukrotnie więcej tzw. Językowych Stopni Trudności. Niektóre istoty posługują się jeszcze trudniejszymi językami (absorbującymi naraz po 3, 4 czy 5 Stopni Trudności), przy czym szansa, że spotka się w swym życiu chętnego do nauczenia takiego języka jest bardzo mała.
  Uwaga: Jeżeli kontakt z nauczycielem utrzymuje się bez przerwy, to nauka 1 stopnia trudności języka trwa rok, ale gdy ilość znanych języków licząc sumę Stopni Trudności wyczerpie limit ustalony przez Mądrość, wtedy postać nie jest w stanie nauczyć się ich więcej.
- Jeżeli postać posiada minimum 50 pkt. Inteligencji i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów, to na każde 10 punktów Mądrości, potrafi wyuczyć się na pamięć (zapamiętać formułę) 1 KRĄG Magii czaru (który wcześniej pojęła – patrz Inteligencja), przy czym oczywiście, jeżeli zapamiętuje czar z 3 KRĘGU Magii, to wymaga to użycia 30 punktów Mądrości. Czar tak wyuczony (jego nauka trwa 2 dni na 1 KRĄG Magii) nazywany jest czarem AUTORYTATYWNYM i postać jest go w stanie rzucać nawet co rundę, o ile oczywiście Potencjał Magiczny i Wytrzymałość na zmęczenie na to pozwalają. Po wyczerpaniu poziomów wynikających z Mądrości nie można nauczyć się więcej czarów Autorytatywnych, niż ona umożliwia, chyba, że posiada się wysoką inteligencję, która tę ilość modyfikuje.
  Uwaga Przykład: jeżeli np. wysokopoziomowa postać z Mądrością równą 120 nauczyła się następujących czarów autorytatywnych: 2 czary z 1 KRĘGU Magii, 3 z drugiego KRĘGU Magii i jednego z 3–ego KRĘGU Magii, to jest w stanie zapamiętać jako czar Autorytatywny już tylko 1 czar z pierwszego KRĘGU Magii, chyba, że posiada na przykład 100 Inteligencji, co by pozwalało wyuczyć się jej 2–krotnie więcej KRĘGÓW Magii, itd.

UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE [UM] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA ZDOLNOŚĆ DO POSŁUGIWANIA SIĘ MAGIĄ (POTENCJAŁEM MAGICZNYM), ROZUMIENIA I ODCZUWANIA ZJAWISK Z NIĄ ZWIĄZANYCH, A TAKŻE DO MANIPULOWANIA OTOCZENIEM PRZY JEJ POMOCY (szczególnie, gdy przeszło się odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów).

- Od 1 do 100% to naturalne Umiejętności Magiczne. Określają one szansę (procentową) prawidłowego (udanego) RZUCENIA CZARU przez istotę posiadającą tę zdolność. Po przeszkoleniu i wypowiedzeniu odpowiedniego hasła procentowy rzut na Umiejętności Magiczne informuje o umiejętności posługiwania się niektórymi przedmiotami magicznymi w celu wywołania określonego efektu (najczęściej czaru).
  Uwaga: Postać, której nie wyjdzie rzucany czar traci Potencjał Magiczny, który nań zużyła oraz musi odpocząć minimum do końca rundy (po udanym rzuceniu czaru odpoczywa się tyle, ile trwało jego rzucanie, a więc przy skomplikowanych czarach często trzeba odpoczywać i kolejną rundę).
- Od 101% do 200%, to wysokie Umiejętności Magiczne. każdy czar rzucony z takimi umiejętnościami ma antyodporność (patrz przypis) zwiększoną o 1% na każdy poziom rzucającego.
- Od 201 do 300%, to bardzo wysokie Umiejętności Magiczne, świadczące, o tym, że każdy czar rzucony z takimi UM ma swą antyodporność zwiększoną o 2% (zamiast 1%) na każdy poziom rzucającego.
  - ✔ Procent ten określa, że jeżeli postać rzuciła 1 czar w rundzie i odpoczęła po nim (drugie tyle ile wynosiło jego opóźnienie), a została jej odpowiednia ilość Szybkości jeszcze na opóźnienie drugiego czaru i odpoczynek po nim, to jest to szansa na udane rzucenie go w tej samej rundzie (procentowy rzut na UM –200).
- Od 301 do 400% to nadnaturalne Umiejętności Magiczne. Umożliwiają one posiadanie antyodporności rzucanego czaru równej 3% na poziom rzucającego, ponadto każdy rzucany czar ma opóźnienie o 10 szybkości (1 segment) mniejsze, ale minimum

wynosić musi ono 10 szybkości (1 segment).
  - ✔ Procent ten określa również szansę automatycznego wykrywania magii wzrokiem i jej identyfikowania tylko przy pomocy dotknięcia do przedmiotu magicznego.
- ➢ Od 401 do 500% to tzw. boskie Umiejętności Magiczne. Tak wysokie UM pozwalają na 10–krotne skrócenie czasu rzucania danego czaru oraz na traktowanie go jako Przemiany Półboskiej (a więc tyko wcześniejsze zabicie, ewentualnie ubezwłasnowolnienie postaci może przerwać ten czar. Do jego rzucenia postać nie potrzebuje też własnego Potencjału Magicznego, gdyż czar czerpie go z otoczenia. Przeciwnik odpiera ten czar tylko 1/10 częścią odpowiedniej odporności).

AUTORYTET – CHARYZMA [CH.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA SPOSÓB WYSŁAWIANIA SIĘ, ELOKWENCJĘ, DOSTOJEŃSTWO I UMIEJĘTNOŚĆ PERSWAZJI POSTACI

(a więc współczynnik ten mają tylko postacie potrafiące mówić, ewentualnie posługujące się specyficzną mimiką, czy dźwiękami)

- ➢ Od 1 do 100% określa stopień prawdomówności postaci (wrażenie uzyskane po wysłuchaniu postaci). Jeżeli procentowy rzut na CH. postaci był udany, to odnosi się wrażenie, że postać mówi szczerze (jej np. argumenty, dobór słów i ton głosu sugeruje taką reakcję).
  - ✔ Procent ten odzwierciedla też lojalność ewentualnych poddanych (np. wojska, służby), a więc mówi jaką szansę ma postać, aby w krytycznej sytuacji dane osoby były jej nadal posłuszne.
- ➢ Wartość pomiędzy 101 – 200% określa szansę, jaką ma postać przy przekonywaniu kogoś do swojego zdania (że ma rację). Wmówienie takie jest skuteczne, jeśli rozmówca da się przekonać, a więc nie wykona procentowego rzutu na wartość swojej odporności na sugestię (odporność nr. 2).
  - ✔ Procent ten informuje też jaką szansę ma przywódca grupy (oddziału, albo armii), aby po 3 rundowym przemówieniu tak zagrzać do boju swych podopiecznych, by przez odpowiednią ilość rund (jedna za każdy poziom dowódcy licząc od zakończenia przemowy) grupa była w uniesieniu bojowym (fanatyzm analogicznie jak u gwardzisty). W przypadku gwardzisty efekty fanatyzmu sumują się).
- ➢ Wartość pomiędzy 201 – 300% określa szansę, jaką ma postać na nakazanie rozmówcy, by wykonał on jej polecenie. Udane, jeśli ofiara zasugeruje się wysoką Charyzmą (%– rzut na Charyzmę) i nie wykona pozytywnego, %–owego rzutu odpornościowego na sugestię. W przypadku poddanych rozkaz taki wykonują oni natychmiast, a jeśli miał by on spowodować ich śmierć lub kalectwo, to mają możliwość odparcia woli szefa, jeśli wykonają procentowy rzut na połowę swej odporności na sugestię (nr. 2).
  Uwaga: Jeśli postać wysłuchująca nakazu jest zupełnie innej rasy (a więc nie dotyczy to stosunku np. orków do półorków, czy uruk–hai, ale dotyczy już goblinów) lub jest wrogo nastawiona, to względem niej stosuje się tylko połowę swej Charyzmy.

AUTORYTET – PREZENCJA [PR.] – współczynnik podstawowy

OPISUJE URODĘ POSTACI I WRAŻENIE JAKIE SIĘ ODNOSI SIĘ PRZY PIERWSZYM SPOTKANIU.

- ➢ od 1 do 100% określa odczucie na widok danej postaci i stopień przychylnego jej traktowania. Przy skrajnych rzutach Mistrz Gry może założyć np. miłość od pierwszego wrażenia lub nienawiść. Gdy postacie się nie znają, rzut ten decyduje o zaakceptowaniu lub odrzucaniu danej osoby (ewentualnie istoty) w zawieraniu znajomości.
  Uwaga 1: Bogato zdobione i eleganckie stroje mogą podwyższać Prezencję (w wypadku brudnych, zniszczonych szat mogą ją obniżać) np. o premię (+/–) 5–50.
  Uwaga 2: Jeżeli postać eksponuje swe umięśnienie (np. tors), to do jej Prezencji dolicza się też 1/10 część SF postaci i jest to wartość REAKCJI. Procentowy rzut na Reakcję zastępuje wtedy rzut na Prezencję (w wypadku nagości rzuca się 2 razy i wybiera lepszy wynik). Wszelkie prawa dotyczące Prezencji dotyczą analogicznie i Reakcji.
  Uwaga 3: Jeżeli dana istota ma poniżej 30 Prezencji, to wygląd jej budzi obrzydzenie (pogardę, itp) lub strach (itp., zależnie od MG i okoliczności). W sytuacjach stresowych często wykonuje się w takich wypadkach procentowy rzut na strach (na sugestię) zmniejszoną o wartość poniżej 30 Prezencji.
- ➢ wartość pomiędzy 101 – 200% określa dostojeństwo postaci. Procentowy rzut wykorzystuje się w wypadku dostania się do niewoli, gdy należy zdecydować, czy daną osobę należy zabić, czy też wziąć za nią okup (aczkolwiek może to zależeć także od innych czynników). W niektórych wypadkach tak wysoka prezencja decyduje o bardzo miłym i grzecznym traktowaniu przez innych (np. nawet o lizusostwie innych).
- ➢ wartość pomiędzy 201 – 300% określa postawę wręcz monarszą. Procentowy rzut na tę wartość decyduje o traktowaniu takiej osoby z iście królewską uprzejmością, a więc decyduje o honorowaniu postaci (także w niewoli).
  Uwaga 1: Jeśli reakcję (itp. wrażenia) rozpatruje się względem postaci z zupełnie innej rasy (a więc nie dotyczy to stosunku np. orków do półorków, czy uruk–hai, ale dotyczy już goblinów) lub wrogo nastawionej, to względem niej stosuje się tylko połowę swej Prezencji.
  Uwaga 2: Prezencja należy do nielicznych współczynników, które mogą łatwo się zmniejszać. Obniżenie się jego wartości MG może nakazać np. w wyniku odniesionych ran lub ubytków ciała (po wyleczeniu lub regeneracji wraca z powrotem), w wyniku choroby, wyniszczenia organizmu, zadufania w sobie (zarozumiałości), a nawet w wyniku zmiany charakteru na gorszy (złośliwa mina).

WIARA [WI.] – współczynnik podstawowy

OKREŚLA UMIEJĘTNOŚĆ POPRAWNEGO WYGŁASZANIA MODŁÓW DO DANEGO BÓSTWA ORAZ STOPIEŃ JEGO UMIŁOWANIA.

- ➢ Na początku postać w zależności od własnej rasy, charakteru i profesji powinna wybrać sobie Bóstwo, któremu będzie służyć. Lista Bóstw występującymi na Orchii jest w rozdziale: WIARA I BOGOWIE – opisy szczegółowe.

Uwaga: Po złożeniu odpowiednie wysokich datków na świątynię, postać po modlitwie i Zauważeniu przez Bóstwo może otrzymać jedną z cech półboskich jako nagrodę dla najbardziej gorliwych wyznawców. Jedną taką cechę można otrzymać tylko na każde pełne 50 pkt. Wiary (i oczywiście po złożeniu odpowiednich ofiar, itp.).

- Podczas wznoszenia modłów do Bóstwa, należy umiejętnie wygłosić modlitwy (trwa to minimum 1 rundę), po czym, jeśli złożyło się ofiarę dla swego Bóstwa, to można oczekiwać na kontakt psychiczny z nim. Jeżeli postać dwukrotnie składała tę samą ofiarę lub modliła się do niego bez złożenia ofiary, to w wypadku ZAUWAŻENIA może spodziewać się tylko gniewu. Wyjątkiem od tego jest sytuacja, gdy świątynia Bóstwa może zostać zbezczeszczona. Szczegóły odnośnie modlitw – patrz ZAUWAŻENIE oraz rozdział WIARA I BOGOWIE.
- 1/10 część wartości Wiary zwiększa ponadto odporność na wszelkie zaklęcia, klątwy, przekleństwa, itp.

WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE

ZAUWAŻENIE [Zauw.] – współczynnik pomocniczy

- Współczynnik ten określa szansę zwrócenia na siebie uwagi Bóstwa, jeżeli się modli do niego, obraża go, czy bezcześci jego świątynię. Liczbowo jest to mała szansa, ponieważ każda postać losuje go jako 1–5%, a klerycy jako 1–10%. Poza ewentualnymi przyrostami z poziomu lub z powodu zdolności nadnaturalnych współczynnika tego nic (dosłownie) nie jest w stanie zwiększyć.
  Uwaga: W zasadzie nie powinien być on znany graczowi, ale ponieważ na Karcie Cech Postaci zaznacza się wszystkie informacje o postaci, dlatego nie uniknie się odczytania przez gracza i tej.
- W sytuacji, gdy modlitwa do Boga została odmówiona poprawnie (udany procentowy rzut na Wiarę) i postać nie została zauważona, to nic się nie dzieje, poza tym, że dana ofiara przepada (materialne przedmioty nie nikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii [obrazą dla Boga jest ich wykorzystywanie do tego celu powtórnie lub w ogóle korzystanie z nich].
- W sytuacji, gdy modlitwa do Boga została odmówiona poprawnie (udany procentowy rzut na Wiarę) i postać została zauważona, to Mistrz Gry może założyć, że Bóstwo jest przychylne wyznawcy i w jakiś sposób (patrz rozdział "Wiara i Bogowie") może mu pomóc. Dana ofiara oczywiście przepada (aczkolwiek materialne przedmioty nie nikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii).
- W sytuacji, gdy modlitwa do Boga nie została odmówiona poprawnie (nieudany procentowy rzut na Wiarę) i postać nie została zauważona, to nic się nie dzieje, poza tym, że dana ofiara przepada (materialne przedmioty nie nikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii).
- W sytuacji, gdy modlitwa do Boga nie została odmówiona poprawnie (nieudany procentowy rzut na Wiarę) i postać została zauważona, to Mistrz Gry może założyć, że Bóstwo jest nieprzychylnie nastawione do wyznawcy i zostaje poddany on jakiemuś przejawowi jego gniewu (najczęściej jest to tylko upomnienie) – patrz rozdział: "Wiara i Bogowie". Dana ofiara oczywiście przepada (aczkolwiek materialne przedmioty nie nikną, ale należą już do świątyni, jako spadkobierczyni woli Bóstwa na Orchii.)
  Uwaga 1: Jeżeli bóstwo spostrzeże osobę obrażającą ją, czy bezczeszczącą ołtarz (itp), to spotyka ją los jak w powyższym (ostatnim) przypadku.
  Uwaga 2: Jeżeli w trakcie swego życia postać zechce uznać innego Boga za swego, to odtąd przy każdej modlitwie do niego sprawdzane dodatkowo jest zauważenie względem poprzedniego, czy nie zechce wywrzeć on gniewu (jednorazowego) na swym zdradzieckim wyznawcy.

WYTRZYMAŁOŚĆ [WYT.] – współczynnik pomocniczy

- (jego wartość równa jest 1/10 części sumy Żywotności i aktualnej SF) – informuje po ilu rundach bardzo męczącego zajęcia (w minutach, jeśli jest to mało męczące), jak walka lub rzucanie czarów (itp.) postać ulega zmęczeniu (wyczerpaniu sił) i musi koniecznie odpocząć przez minimum 1–10 rund. Zaatakowana w tym okresie, dopóki nie wypocznie nie jest w stanie bronić się lub atakować, a na obronę składa się tylko jej bierna część, tzn. obrona zbroi (zmniejszona o 30% z powodu unieruchomienia).

WIEK [liczone w latach] (starość) – współczynnik pomocniczy

- W przypadku postaci, które przeżyją połowę lat życia przynależne ich rasie, uważa się, że od tej chwili znajdują się w wieku starczym. Powoduje to, że traktuje się je jakby posiadały ograniczenie 1/2 SZ i 1/2 ZR (nie kumuluje to się z ich zbroją). Ponadto co roku w wypadku ludzi i orków (co dwa lata dla dwukrotnie dłużej żyjących, 4 lata dla czterokrotnie dłużej żyjących, itd) obniża się im Żyw., SF, INT i UM o 1 (pkt).

ŚMIERĆ ZE STAROŚCI

- Każdego roku po przeżyciu średniego wieku wzrasta szansa na śmierć ze starości. Dla ludzi i półorków na każdy rok przeżyty ponad tą granicę dodaje się 1%. Dla ras dłużej żyjących dodaje się odpowiednio 1% na każde 2, 4 lub 8 przeżytych lat. Każda istota, której wzrośnie szansa na śmierć ze starości musi wykonać procentowy rzut na tą wartość. Jeżeli wyrzucił liczbę większą od szansy śmierci ze starości, to może dalej cieszyć się życiem, zaś jeśli wynik był w granicach tej szansy, oznacza to, że któregoś dnia tego roku jego dusza pęknie ze starości, co oznacza już śmierć definitywną.

ODPORNOŚCI



Istnieje bardzo dużo sytuacji, w których postać podlega jakimś przeciążeniom ze względu na określony czynnik. Przykładem tego może być moment, gdy postać, którą prowadzi gracz widzi po raz pierwszy w życiu zombie, w związku z czym może zostać ogarnięta strachem. Aby sprawdzić czy uległa strachowi, należy wykonać procentowy rzut i porównać go z odpowiednią odpornością (w tym przypadku jest to sugestia). Jeżeli wynik jest równy lub mniejszy, to oznacza to, że postać jest w tym przypadku odporna na ten czynnik, aczkolwiek w wypadku niektórych czarów może mimo tego podlegać efektom towarzyszącym. Wyrzucenie podczas odpierania danego czynnika wyniku powyżej własnej odporności albo powyżej 95% oznacza, że postać podlega całkowitemu wpływowi danego czynnika (w tym przypadku strachu).

Uwaga: Jeżeli odporność postaci wynosi powyżej 100%, to postać, która nie odparła czynnika za pierwszym razem (ponieważ wyrzuciła powyżej 95%) jest upoważniona do drugiego rzutu (procentowego) 1–100 na wartość ponad 100% odporności, przy czym nadal obowiązuje maksymalny limit 95% (aczkolwiek przy odpornościach powyżej 200% upoważnionym się jest do kolejnego rzutu na maksymalny limit 95%, itd).

Wartość poszczególnych odporności jest ściśle uzależniona od predyspozycji postaci (bazowa odporność psychiczna–fizyczna albo fizyczna) oraz od jej wzmocnienia ze względu na rasę (dodaje się b. rasowe) i wyuczoną profesję (dodaje się b. funkcyjne). W poszczególnych przypadkach o wartości odporności decyduje też posiadana inteligencja (1), mądrość (2), wiara (3), oraz zbroja (7, 8, 10).

Uwaga: W wielu wypadkach o odporności decyduje też posiadana magia, albo sytuacje, w których postać się znalazła.

Każda odporność składa się z dwóch części. Pierwszą z nich jest wspólna dla pięciu początkowych odporności (a więc nr. 1, 2, 3, 4 i 5) i nazywana jest BAZOWĄ ODPORNOŚCIĄ PSYCHICZNO–FIZYCZNĄ. Analogicznie, dla pozostałych pięciu odporności (nr. 6, 7, 8, 9 i 10) wspólną częścią jest BAZOWA ODPORNOŚĆ FIZYCZNA.

Drugą częścią każdej odporności są przyrosty wynikające z posiadanej rasy, profesji i odbytych szkoleń.
Poniższe zestawienie informuje o rodzajach odporności, którą posiada każda normalna istota:

- Odporność nr. 1 – oznacza odporność na: iluzję, hipnozę, widziadła, halucynacje, miraże (a więc w dużej mierze bodźce działające najczęściej na zmysł wzroku, umysł i inteligencję).
  Uwaga: Inteligencja w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1/10 część Inteligencji.
- Odporność nr. 2 – oznacza odporność na: strach, sugestię, oczarowania, uroki, elokwencję, działanie charyzmy, odmiany głosu (a więc w dużej mierze bodźce działające najczęściej na zmysł słuchu, umysł i mądrość).
  Uwaga: Mądrość w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1/10 część Mądrości.
- Odporność nr. 3 – oznacza odporność na: zaklęcia, klątwy, przekleństwa (a więc w dużej mierze bodźce działające na wszelkie odmiany energii życiowej, podświadomości itp).
  Uwaga: Wiara w pewnym sensie wzmacnia to, w związku z czym do tej odporności dolicza się 1/10 część Wiary.
- Odporność nr. 4 – oznacza odporność na: szok, przetrwanie, ogłuszanie, paraliż umysłowy, a także informuje, o trwałości umysłu i duszy istoty.
  Uwaga: W momencie, gdy nie wykonania się rzutu sprawdzającego szok podczas wskrzeszenia, oznacza to pęknięcie i rozpad duszy, a więc kompletny koniec możliwości przywrócenia życia istoty.
- Odporność nr. 5 – oznacza odporność na: energię (aczkolwiek z pominięciem energii elektrycznej, cieplnej itp) oraz na większość czarów i efektów tzw. specjalnych, których działanie nie jest sprecyzowane.
- Odporność nr. 6 – oznacza odporność na: wszelkie trucizny, choroby, zarazy, paraliż ciała, itp.
  Uwaga: W wypadku trucizny przyjętej doustnie, odporność ta ma wartość o połowę mniejszą.
- Odporność nr. 7 – oznacza odporność na: wszelkie gazy (z wyjątkiem trujących), wyziewy, oddechy smocze, pyły, itp.
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość (itp.).
- Odporność nr. 8 – oznacza odporność na: kwas, ogień, mróz, itp. czynniki fizyczne.
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość (itp).
- Odporność nr. 9 – oznacza odporność na: elektryczność, magnetyzm, itp zjawiska.
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób przyciągają elektryczność, zmniejszając tę odporność o pewną zależną od nich wartość (itp.).
- Odporność nr. 10 – oznacza odporność na: wszelkie przemiany materii na zasadzie polimorfii (zmiana istoty żywej w inną żywą istotę) lub petryfikacji (zamienianie istoty żywej w kamienny posąg, itp.).
  Uwaga: Niektóre zbroje w pewien sposób chronią przed nimi, zwiększając tę odporność o pewną zależną od nich wartość (itp.).

ANTYODPORNOŚĆ

W wielu sytuacjach rzut obronny na daną odporność może być modyfikowany w zależności od siły czynnika. Zmiany te przyjęło się nazywać antyodpornością, ponieważ czasowo najczęściej zmniejszają odporność na dany czynnik (o wartość np. b. – 10%) i zależą nie od broniącej się przed tym czynnikiem postaci, a od umiejętności rzucającego czar, siły efektu, czy nawet poziomu doświadczenia przeciwnika. Najczęściej antyodporność posiada wartość zmniejszającą, zależną od poziomu istoty go wywołującej dany efekt i wynosi – 1% na poziom jej doświadczenia (ew. odpowiednik). Zawsze może być zmodyfikowany przez magię, okoliczności, czy w zależności od wartości UM.

Uwaga: W tym ostatnim przypadku jeżeli postacie potrafiące rzucać czary mają UM poniżej 100, to nie umieją wywołać efektu antyodporności wynikającej z własnego poziomu, za to jeśli osiągną tę wartość, to na każde pełne 100 pkt. posiadanych UM rzucają czary z antyodpornością – 1% na poziom (a więc posiadając np. 200 UM na 15 poziomie rzuca się standardowo czary z antyodpornością – 30%).

ANTYMAGIA (w skrócie AM)



Antymagia (zwana też antymagicznością), to siła na wskroś niemagiczna posiadająca właściwość rozpraszania każdej działającej aktualnie magii. Jest ona w stanie uchronić przed każdym efektem magicznym, a ujarzmiona w specjalnych przedmiotach magicznych daje możliwość selektywnego chronienia (a więc automatycznie pomija wszelkie leczenia, a uaktywnia się np. w momencie próby oddziaływania magii raniącej) istoty nią dysponującej. Wartość antymagii nigdy nie ulega zmniejszeniu bez względu na antyodporność i tym podobne czynniki, a ponadto jest w stanie ochronić nawet przed Przemianami Półboskimi itp, za to zupełnie nie wpływa na niemagiczne czynniki, czy rany też zadawane magiczną bronią. W tym ostatnim przypadku jednak, jeśli broń posiada możliwość wywołania efektu specjalnego (np. dezintegracji, wyssania żywotności), to antymagia się uaktywnia. Antymagia nie jest w stanie uchronić przed przeznaczeniem, a więc klątwami i przekleństwami, aczkolwiek jest w stanie chronić przed wszelkimi zaklęciami.

Uwaga: Antymagia nie chroni przed czynnikami pośrednio wywołanymi przez magię jak zawalenie się stropu, trzęsienie ziemi, naturalnymi błyskawicami wywołanymi z magicznie przywołanej burzy, czy przed zionięciem magicznej istoty (np. smoka, chimery), a także nie chroni przed magicznymi truciznami.

Wartość antymagii liczona jest w procentach (np. miecz paladyński posiada 50% AM), które określają szansę z jaką jest się w stanie uchronić przed danym czynnikiem magicznym. Rzutem procentowym na jej wartość sprawdza się, czy dany czynnik w tej rundzie pominie posiadacza AM, czy też będzie go dotyczył, przy czym w momencie ponowienia danego efektu należy ten rzut wykonać jeszcze raz.

Uwaga: Na każdy czynnik magiczny wykonuje się odrębny rzut (np. przy oddziaływaniu 3 czarów rzuca się na każdy osobno).

Antymagia nie niszczy magii, ale powoduje, że wszelkie magiczne efekty bez względu na to czy mają charakter psychiczny, czy fizyczny (jak: energia, ciepło wywołane magią, błyskawica rzucona przez Maga, itp.) przechodzi przez chronioną istotę (jeśli ta ochrona zadziałała), nie czyniąc jej najmniejszej krzywdy. Traktuje się to tak, jakby tej istoty nie było w miejscu oddziaływania efektu.

Uwaga: Antymagią są w stanie dysponować tylko nieliczne istoty i artefakty.

ENERGIA ŻYCIOWA [E.ŻYĆ.]

Jest to cecha charakteryzująca każdą żywą istotę. Liczy się ją jako sumę 1/10 części współczynników podstawowych (a więc Żyw., SF, ZR, SZ, INT, MD., UM, Wi., CH i PR).

Niekiedy zdarza się jednak, że żywa istota zetknie się z martwiakiem (gdy np. zostanie zraniona), Planem Egzystencji Negatywnej, czy z jakąś ewidentnie złą istotą innoplanową. Taki kontakt powoduje ubytek Energii Życiowej w wartości zależnej od siły czynnika np. odejmuje się 1 punkt Energii życiowej na każdy typ Martwiaka, który dotknął bezpośrednio postać. Jeżeli w taki lub inny sposób Energia Życiowa jeszcze żywej istoty osiągnie wartość 0, to postać przeradza się natychmiast w martwiaka (itp. istotę), który ostatni jej dotykał. Takiej istocie niestety już nic nie może przywrócić życia.

Uwaga 1: Energia Życiowa również zmienia się wraz ze wzrostem lub ubytkiem współczynników, ponadto także po każdym roku życia regeneruje się jej 1 punkt.

Uwaga 2: Pozostawienie ubezwłasnowolnionej istoty w stałym kontakcie z np. martwiakiem jest najszybszym sposobem robienia martwiaków (z 0–wego poziomu) na Orchii, oczywiście, jeżeli jej on nie zabije on jej (poza tym wymagany jest rzut sprawdzający działanie szoku, czy umysł ofiary przeżyje taką przemianę).

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY

OPISY SZCZEGÓŁOWE RAS

Rasa: CZŁOWIEK
Wzrost: 150–200 cm; średnio 171–180 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 100 lat, dojrzewają mając 15 lat, a starczy wiek zaczyna się od 51 lat
Opis rasy: Ludzie zamieszkujący Archipelag Centralny mają śniadą karnację skóry, włosy ciemne, brody gęste, aczkolwiek również spotykani są wśród nich blondyni i rudzi.
Funkcje: każda, aczkolwiek ulubionymi są Rycerze i Kapłani
Ulubione zbroje i bronie: Mimo niezbyt potężnych parametrów rasa ta gustuje w ciężkich zbrojach, a za broń obiera najczęściej kusze, kopie, lance, miecze, rapiery i włócznie.
Historia i społeczeństwo rasy: Jest to rasa szybko rozwijająca się, odważna i ciekawa nowości. Żyje w społecznościach feudalnych z silnym rycerstwem, klerem, kupiectwem i bogatym chłopstwem.
Znane języki: Narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków.

Rasa: PÓŁELF
Wzrost: 150–200 cm; średnio 171–180 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat
Opis rasy: Półelfy, swym wyglądem, poza twarzą, która wygląda jak typowo elfia, w niczym nie odbiegają od ludzi. Mimo to ich ruchy są bardziej sprężyste, mowa bardziej płynna, a włosy najczęściej długie i proste. Z elfich cech zostały im lekko szpiczaste uszy, ciemne, głębokie i duże oczy oraz kilka cech specjalnych, jak możliwość oswojenia wzroku z ciemnością (infrawizja), długowieczność, niechęć do iluzji i barbarzyństwa.
Funkcje: W praktyce mogą mieć każdą profesją, jednakże rzadko spotyka się wśród nich barbarzyńców, iluzjonistów i alchemików, za to najwięcej jest wśród nich łowców, magów i złodziei.
Ulubione zbroje i bronie: Świadomi elfiego dziedzictwa starają się naśladować przodków w wyborze uzbrojenia, dzięki czemu najchętniej używają kolczug i takich broni jak miecze, łuki i włócznie.
Historia i społeczeństwo rasy: Rasa półelfów powstała z krzyżowania się ludzi z elfami. Mimo to jest w miarę liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półelfa z człowiekiem lub elfem jest właśnie półelfem, a ponad to rozmnażają się w ramach własnej rasy. Półelfy nie tworzą oddzielnych społeczeństw, gdyż najczęściej wolą być obywatelami silnych społeczeństw ludzkich, elfich i półorczych, czy nawet orczych.
Znane języki: Narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język elfów, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków.

Rasa: ELF
Wzrost: 160–210 cm; średnio 181–190 cm
Waga: 40–90 kg; średnio 61–70 kg
Wiek: Żyją do 800 lat, dojrzewają mając 120 lat, a starczy wiek zaczyna się od 401 lat
Opis rasy: Jest to niezwykle długowieczna rasa, z wyglądu przypominająca ludzi. Do jej najbardziej charakterystycznych cech można zaliczyć harmonijną wysmukłość sylwetki, taneczne ruchy, piękne, proste włosy i uszy o szpiczastej u góry małżowinie. Ich oczy są duże, najczęściej ciemne i lekko skośne, a rysy twarzy jakby rzeźbione. Wraz z legendarną wprost urodą wiąże się ich melodyjność głosu, zamiłowanie do śpiewu, poezji i piękna. Ubrania, zbroje i bronie robione przez nich są prawdziwymi dziełami sztuki. Ich ozdoby cechuje przede wszystkim wysoka jakość wykonania, a nie zawartość kruszców.
Funkcje: Najczęściej elfy spotyka się wśród magów, łowców i wojowników, za to brak wśród nich barbarzyńców, astrologów, iluzjonistów i alchemików.
Ulubione zbroje i bronie: By zachować dużą swobodę poruszania się elfy korzystają wyłącznie ze swych kunsztownie wykonanych kolczug. Ich ulubioną bronią są miecze i proste łuki. Są w nich tak zakochani, że praktycznie nigdy nie korzystają z innych broni, może z wyjątkiem włóczni i sztyletów.
Historia i społeczeństwo rasy: Elfy to rasa o bardzo starym rodowodzie i burzliwej przeszłości. Ich mentalność łączy je z naturą, dzięki czemu miasta elfów prawie zawsze znajdują się wśród wielkich lasów, z dala od pól uprawnych i zatłoczonych miast. Większość z nich mieszka w małych leśnych wioskach, ale tam, gdzie żyją ich władcy, można spotkać przepiękne pałace i zamki, wykonane z kunsztem i starannością równą ich długowieczności.
Znane języki: Ich narodowym językiem jest elfi, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków i Wspólny Archipelagu Centralnego.

Rasa: PÓŁOLBRZYMY
Wzrost: 180–230 cm; średnio 201–210 cm
Waga: 80–130 kg; średnio 101–110 kg
Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat
Opis rasy: Jest to proporcjonalnie zbudowana podrasa ludzi, charakteryzująca się wysokim wzrostem i dużym ciężarem ciała. Po swych przodkach ze strony olbrzymów pozostała im potężna postawa, długowieczność i gruba skóra. Natura pozostawiła im też mądrość i inteligencję typową dla olbrzymów oraz niezbyt wysoką naturalną zręczność. Mimo to cechuje ich duży refleks i duża

szybkość przemieszczania się.
Funkcje: Z racji swych predyspozycji siłowych najczęściej spotyka się je jako barbarzyńców, łowców i wojowników. Nie ma ich wśród magów i alchemików.
Ulubione zbroje i bronie: Z reguły jest im obojętne jakich zbroi używają, jednakże najczęściej stosują różne odmiany skór (na wzór barbarzyńców). Lubują się w cięższych odmianach broni, tj. w młotach, maczugach i pałach. Często także sięgają po duże kamienie lub walczą na pięści.
Historia i społeczeństwo rasy: Rasa półolbrzymów powstała ze skrzyżowania się ludzi z olbrzymami. Mimo to jest dość liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półolbrzyma z człowiekiem lub olbrzymem rodzi się jako półolbrzym. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy. Półolbrzymy najczęściej lubią być wolnymi członkami plemiennych społeczności różnego typu (np. hord), jednakże wielu z nich mieszka w miastach, stanowiąc liczącą się grupę. Bardzo dobrze czują się w każdym niemal miejscu i łatwo aklimatyzują się do nowych sytuacji.
Znane języki: Narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język olbrzymów, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków.

Rasa: PÓŁORKI
Wzrost: 150–200 cm; średnio 171–180 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 100 lat, dojrzewają mając 15 lat, a starczy wiek zaczyna się od 51 lat
Opis rasy: Rasa ta podobna jest do ludzkiej, jednakże półorki mają charakterystycznie orczy (silnie zadarty do góry) nos oraz lekko skośne oczy, ponadto rzadko noszą zarost. Ich ręce są trochę krótsze od ludzkich, zakończone dużymi, silnymi dłońmi. Ten właśnie typ budowy rąk, chodzenie na odrobinę zgiętych nogach, z lekkim przygarbieniem upodabnia je do orków, tworząc dodatkowo wrażenie, że są niżsi.
Funkcje: Praktycznie nie spotyka się wśród nich paladynów i magów, a najczęściej znani są jako wojownicy, złodzieje, zabójcy i czarnoksiężnicy.
Ulubione zbroje i bronie: Jako potomkowie orków starają się ich naśladować w swym wyborze uzbrojenia, przez co najchętniej używają zbroi skórzanych nabijanych ćwiekami, półpancerzy, rzadziej zaś korzystają z łuskowych. Z kolei ich ulubione bronie, to typowo orcze szable, noże i łuki refleksyjne.
Historia i społeczeństwo rasy: Rasa półorków powstała ze skrzyżowania się ludzi z orkami. Mimo to rasa jest ona bardzo liczna, przede wszystkim dzięki temu, że jakiekolwiek potomstwo półorka z człowiekiem lub orkiem jest półorkiem. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy, a trzeba przyznać, że gustują w dużej ilości dzieci. Półorki z reguły tworzą w raz z orkami bardzo spójne społeczeństwo militarne, zajmując w nim wysoką pozycję (tuż za uruk–haiami). Społeczeństwo to jest bardzo solidarne, dzięki czemu rzadko występują w nim konflikty rasowe. Często wraz z innymi rasami wywodzącymi się z orków uważają się za jeden naród.
Znane języki: Narodowym językiem ich jest Wspólny Archipelagu Centralnego i język orków.

Rasa: KRASNOLUDY
Wzrost: 100–150 cm; średnio 121–130 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 400 lat, dojrzewają mając 60 lat, a starczy wiek zaczyna się od 201 lat
Opis rasy: Krasnoludy to rasa niska, bardzo krępej budowy, o wielkiej szerokości ramion, średnio półtora raza większej od ludzkiej. Ręce i nogi mają grube, co szczególnie widać po stopach i dłoniach. Głowa ich jest trochę większa od ludzkiej, odznaczająca się gęstymi, najczęściej kręconymi włosami i małą łysinką na czubku. Gęste brwi i zwykły trochę większy od ludzkiego nos nadaje im z reguły srogi i odpychający wygląd. Mimo to ich charakter jest bardzo pogodny, aczkolwiek są one czułe na punkcie honoru i wartości. Krasnoludy są z reguły bardzo zadbane, ubrane starannie i ze smakiem, przepasane kolorowym pasem. Wielu innym rasom wydaje się, że mają oni bzika na punkcie swych bród, które najczęściej sięgają aż do pasa i są zaplatane w najrozmaitszy sposób, z reguły charakterystycznie dla reprezentowanego klanu. Do ich specjalnych zdolności należy dobre oswajanie wzroku z ciemnością (infrawizja), gruba skóra i pociąg do bogactwa lub władzy.
Funkcje: Najczęściej spotykani są jako wojownicy, gwardziści i kupcy, rzadziej jako kapłani i astrologowie. Od czasu do czasu zdarzają się wśród nich także złodzieje i zabójcy, ale najczęściej są oni zmieszani z jedną z pierwszych profesji.
Ulubione zbroje i bronie: Krasnoludy bardzo dużą wagę przywiązują do noszonej zbroi, szczególnie do jej solidności i wykonania. Z tego też powodu gustują w warstwowych kolczugach i innych zbrojach metalowych. Wśród broni preferują wszelkie topory, oskardy i bronie obuchowe, a na odległość kusze (również ciężkie). Niekiedy jednak chętnie używają włóczni, sztyletów i łuków krótkich. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych broni.
Historia i społeczeństwo rasy: Krasnoludy zawsze stanowiły liczącą się rasę w dziejach Orcusa. Ich społeczeństwa są z reguły zamknięte dla innych ras, za to krasnoludów (szczególnie najemników lub kupców) wszędzie jest pełno. Wioski i miasta krasnoludzkie są z reguły położone w górskich okolicach, najczęściej w specjalnie do tego celu przebudowanych jaskiniach lub kopalniach i słyną z przepychu, bogactwa, praktyczności i świetnej obronności. Cechą szczególną tego społeczeństwa jest bardzo mała ilość kobiet (stanowią tylko 1/10 społeczności), z tego też powodu do małżeństwa uprawnieni są tylko ci, którzy już coś znaczą lub na to zasłużyli. Tak więc poszukiwanie bogactwa i sławy jest powodem, dla którego duża część ich populacji na długo opuszcza rodzinne strony.
Znane języki: Ich narodowym językiem jest krasnoludzki, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków i gnomów.

Rasa: GNOMY
Wzrost: 100–150 cm; średnio 121–130 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 400 lat, dojrzewają mając 60 lat, a starczy wiek zaczyna się od 201 lat

Opis rasy: Gnomy z daleka przypominają krasnoludy, jednakże mają nie tak szerokie ramiona i lepiej zachowane proporcje ciała. Kobiety gnomów uchodzą za bardzo zmysłowe i ponętne, co niekiedy przysparza wielu problemów. Mężczyźni z reguły nie mają wiele włosów i nie lubią nosić zbroi, jeśli nie ma ku temu oczywistej potrzeby. Nade wszystko wyróżniają się opasłymi brzuszkami, szczególnie, że lubią smacznie i dużo zjeść. Gnomy wyróżniają się swym humorem i znajomością zabaw oraz nader często popadają w kłopoty ze względu na głupie (niekiedy aż za bardzo) kawały. Jako mało wojowniczy naród są chętnie przez wszystkich widziani. Do specjalnych cech tej rasy można zaliczyć wysoką zdolność oswajania wzroku z ciemnością (infrawizja) i dość grubą skórę.
Funkcje: Gnomy spotyka się najczęściej wśród kleryków, kupców i iluzjonistów, jednakże wielu z nich to wojownicy, gwardziści, złodzieje, a nawet alchemicy.
Ulubione zbroje i bronie: Dopóki tylko mogą, nie korzystają ze zbroi, ale gdy zajdzie taka potrzeba, to korzystają ze wszystkich, jakie tylko wpadną im w ręce. Najczęściej używają broni obuchowych (młotów) i oskardów, rzadziej toporów, włóczni, krótkich łuków i krótkich mieczy. Ze względu na swój wzrost nie są w stanie używać większości innych broni.
Historia i społeczeństwo rasy: Gnomy spotyka się w wszędzie i to najczęściej w większych, zasiedziałych rodzinach. Od początku znanej historii Orcusa naród ten nigdy nie stworzył własnego państwa, zadowalając się wykorzystywaniem swych ogromnych możliwości intelektualnych.
Znane języki: ich narodowym językiem jest gnomi, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków, krasnoludów i elfów

Rasa: HOBBITY
Wzrost: 90–140 cm; średnio 111–120 cm
Waga: 30–80 kg; średnio 51–60 kg
Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a starczy wiek zaczyna się od 101 lat.
Opis rasy: Hobbity przypominają karłowatych ludzi, albo niewyrośnięte gnomy lub krasnoludy, jednakże wyróżniają je gęste, kręcone owłosienie, często porastające też lekko dłonie i stopy oraz prawidłowe proporcje ciała. Ich krępe ciało ma dość grubą skórę. Ciekawą ich cechą są duże, głęboko osadzone pod gęstymi brwiami oczy, nieco przypominające krasnoludzkie. Usposobienie hobbitów uchodzi za bardzo spokojne i jeśli tylko mogą, nie mieszają się do spraw większych ras. Jeśli jednak to robią, widać, że są bardzo ciekawscy i dzięki swej wrodzonej, niebywale dużej zręczności, niezwykle wszędobylscy.
Funkcje: Najczęściej hobbitów spotyka się jako kupców i złodziei, ale trafiają się wśród nich również wojownicy, łowcy, kapłani, druidzi, a nawet astrologowie i iluzjoniści.
Ulubione zbroje i bronie: Nie chcąc tracić swej wysokiej zręczności hobbici gustują w zbrojach, które jej nie ograniczają. Używają lekkich broni (ze względu na wzrost), np. krótkich mieczy, sztyletów, krótkich łuków oraz proc i kamieni.
Historia i społeczeństwo rasy: Hobbici jako lud spokojny, o zainteresowaniu rolnictwem nie wykształcili nigdy własnego państwa, ani własnych formacji wojskowych, za to bez szemrania podporządkowują się, oczywiście w miarę swych możliwości, silniejszym rasom. Najczęściej lubią zamieszkiwać wzgórza, gdzie system ich podziemnych nor–chatek tworzy całe wioski lub małe miasteczka. Ulubionym ich zajęciem, poza leniuchowaniem, jest uprawa chmielu, tytoniu i zbieranie soczystych liści agawy. Z tego też powodu są znani jako dobrzy rolnicy i kupcy, szczególnie, że większość plonów sprzedają krasnoludom lub reptillionom, zyskując przy tym ich militarną ochronę
Znane języki: Ich narodowym językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków i elfów.

Rasa: REPTILLIONI
Wzrost: 150–200 cm; średnio 171–180 cm
Waga: 50–100 kg; średnio 71–80 kg
Wiek: Żyją do 200 lat, dojrzewają mając 30 lat, a czym starczy wiek zaczyna się od 101 lat
Opis rasy: Reptillion (niekiedy nazywany błędnie człowiekiem–jaszczurem) jest gadem (jaszczurem) typowo dwunożnym, o całkowicie wyprostowanej postawie ciała. Jego kształty z wyjątkiem półmetrowego, niezbyt grubego ogona i twarzy jest jednak tak humanoidalny, że ubrany w zbroję z daleka bardzo trudno odróżnić go od człowieka. Jego ciało (poza ogonem) z muskulatury przypomina silnie umięśnionego mężczyznę, jednakże skóra poza głową pokryta jest twardymi, elastycznymi, kilkucentymetrowymi łuskami o zabarwieniu oliwkowo–złocistym. Kończyny są kształtem podobne do ludzkich, chociaż z reguły kończą je kilkucentymetrowe pazury. Głowa reptillionów umieszczona jest na odrobinę dłuższej od ludzkiej szyi i w większości pokryta rogowymi tarczkami, które z przodu w dotyku są równie miękkie jak skóra człowieka. Z przodu kształt twarzy nie odbiega bardzo od ludzkiego, ale widać wyraźnie trochę dłuższą dolną część, gdzie znajdują się bardzo małe, jak na gady szczęki (i uzębienie). Pośrodku widnieje coś na kształt nosa, z dwoma okrągłymi otworami nosowymi. Po bokach głowy zamiast uszu zewnętrznych widnieją błony o analogicznej profesji. Wyraz "twarzy" reptillionów jest raczej poważny i dystyngowany, chociaż mają duże poczucie humoru i często się śmieją. Ich głos składa się z wielu elementów syczących i dosyć łatwo wydają gwizdy, dzięki czemu rasa ta znana jest z częstego pogwizdywania jakichś melodii. Cechą charakterystyczną tej rasy, jest to, że są żyworodne i stałocieplne, a więc niezależne od temperatury otoczenia.
Funkcje: Jako pradawna rasa, reptillioni korzystali ze wszelkich profesji. Obecnie wiele z nich jest dla nich niedostępnych. Jest to spowodowane tym, że obecnie mogą mieć tylko dwa typy charakteru: praworządny dobry i praworządny neutralny. Najczęściej reptillioni sprawdzają się jako rycerze, mimo że nie są w stanie nosić typowo rycerskich zbroi
Ulubione zbroje i bronie: z powodu posiadanej łuski nie są w stanie używać zbroi, które więcej niż dwukrotnie ograniczają ich zręczność lub szybkość, a także nie są w stanie chodzić w skórach smoczych. Spośród broni używają każdego jej rodzaju, ale największe predyspozycje przejawiają we władaniu swą pradawną, narodową bronią, tzn. toporomieczami. Często też używają mieczy, kusz i własnych pazurów (chociaż ich arystokracja ze względu na swój status tego nie robi, obcinając je).
Historia i społeczeństwo rasy: Jest to jedna z najstarszych ras na Orchii i przez wiele transsów była najliczniejszą i najprężniej rozwijającą się. Reptillioni wiele uwagi poświęcają bardzo starannemu wychowaniu dzieci. Powoduje to, że w momencie osiągnięcia pełnoletności ich charakter zostaje ukształtowany jako praworządny i nie zły. Społeczeństwo reptillionów pobudowało w oparciu o

naturalne jaskinie (dawniej zamieszkane przez orki) pobudowała u ich wrót potężne kamienne twierdze, o szaleńczo wprost wysokich wieżach i murach, budzące swą potęgą podziw nawet wśród krasnoludów. Z tego też powodu ich miniaturowe miasta–twierdze rozrzucone są po całym Archipelagu Centralnym i nigdzie nie odgrywają większego znaczenia. Reptillioni słyną głównie z siły swych wojsk (szczególnie rycerstwa dosiadających równie dobrze koni, co i wytresowane potężne kamienne jaszczury). Handel najemnymi oddziałami (np do ochrony karawan) przynosi im ogromne zyski i pozwala utrzymać niekiedy nawet bardzo "przeludnione" siedziby.
Znane języki: Ich narodowym językiem jest reptillioński, ponadto połowicznie (w 50%) znają też język orków i Wspólny Archipelagu Centralnego.



ROZDZIAŁ DZIESIĄTY

KOSTKI DO GRY I OBJAŚNIENIA SKRÓTÓW UŻYTYCH W TEKŚCIE

W grze tej praktycznie występuje tylko jeden typ kostek. Są to kostki dziesięciościenne, niestety nie zawsze dostępne na naszym rynku. Ich zaletą jest to, że można ich używać do wszelkich potrzebnych w grze tej rzutach, a więc jako: 1–2, 1–5, 1–10, 2–20, 1–50, 1–100, 2–200, 5–500 i 10–1000. Można je używać też do rzutów np 10–100, itp.

A oto jak należy to rozumieć:

- 1–2 to rzut w którym dolna połowa to 1, górna to 2
- 1–5 to rzut, w którym może wypaść rzucając 1 kostką (dziesięciościenną) od 1 do 5 (najlepiej, gdy się grupuje po 2 oczka)
- 1–10 to rzut, w którym można rzucić od 1 do 10
- 2–20 to rzut, gdy rzucamy naraz 2 kostkami dziesięciościennymi i sumujemy wynik
- 1–50 to rzut, który wykonujemy jako 1–100, po czym dzielimy na dwa, zaokrąglając w górę
- 1–100 to podstawowy rzut w tej grze. Jest on wykonywany dwoma kostkami dziesięciościennymi, z których jedna (z reguły ciemniejsza) jest kostką dziesiętną, a druga kostka odczytywana jest jako jedności
  Uwaga: ten rzut wykonuje się najczęściej przy sprawdzaniu, czy dana istota miała szczęście prawidłowo wykonać jakąś zdolność itp. Ponieważ ta szansa określana jest najczęściej w procentach, przyjęliśmy w tej grze, że rzut ten 1–100 nazywany jest RZUTEM PROCENTOWYM
- 2–200 oznacza, że należy rzucić 2 razy po 1–100 i z sumować wynik, ale znane są przypadki, że z powodu lenistwa rzuca się 1–100 i mnoży przez 2
- 5–500 oznacza, że należy rzucić 5 razy po 1–100 i z sumować wynik, ale znane są przypadki, że z powodu lenistwa rzuca się 1–100 i mnoży przez 5
- 10–1000 oznacza, że należy rzucić 10 razy po 1–100 i z sumować wynik, ale nawet my sami rzucamy 1–100 i mnożymy wynik przez 10

Inne skróty:

Bardzo często w tekście występują skróty 1/10 (np. ZR), 1/2, 1/20, itd.

Oznacza to, że jest to ułamek (np. współczynnika) i należy to odczytywać jako: jedna dziesiąta część (np. Zręczności), jedna druga część, jedna dwudziesta część. Oczywiście można odczytać to też jako procenty np: 1/10 jako 10%, 1/2 jako 50%, a 1/20 jako 5%.

Uwaga: Jeśli brak Ci kostek możesz korzystać też z TABELI LICZB LOSOWYCH – od 1 do 100.



ROZDZIAŁ JEDENASTY

TWORZENIE POSTACI

LOSOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW – procedura i tabele (część szczegółowa)



Istnieją 3 metody losowania współczynników. Bardziej znaną i lubianą jest tzw. METODA PROFESJONALNA.

Polega ona na tym, że gracz wybiera sobie najpierw rasę i profesję, którą chciałby grać, po czym losuje współczynniki w zależności od wyjściowych parametrów profesji i rasy. Wymaga ona jednak wcześniejszego sprawdzenia w opisie profesji, czy dana rasa może szkolić się w danej profesji.

1

Wybór profesji:

Następnie ustalamy profesję, jaką będzie reprezentował nasz bohater, oczywiście z dostępnych dla danej rasy. Należy zaznaczyć, że niektóre mają pewne ograniczenia co do awansowania pewnymi profesjami – proszę o uwzględnienie ich w wyborze.



A) profesje żołnierskie:

WOJOWNIK	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.; Kr.; Gn.–15p.; Hob.–15p.; Rep.)
ŁOWCA	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.; Kr.–10p.; Gn.–10p.; Hob.–10p.; Rep.)
GWARDZISTA	(L.; pEl.; El.–15p.; pOl.; pOr.; Kr.; Gn.–15p.; Rep.)
BARBARZYŃCA	(L.; pEl.–10p.; pOl.; pOr.)
WIEDŹMIN	(L.; pEl.; El.; pOr.–10)

B) profesje rycerskie:

RYCERZ	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.; Rep.)
PALADYN	(L.; pEl.; El.; pOl.–10p.; pOr.–10; Rep.)
CZARNY RYCERZ	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.)

C) profesje złodziejskie:

ZŁODZIEJ	(L.; pEl.; El.; pOl.–15p.; pOr.; Kr.–15p.; Gn.; Hob.)
ZABÓJCA	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.; Kr.–10p.; Rep.)
KUPIEC	(L.; pEl.; El.–15p.; pOl.–15p.; pOr.; Kr.; Gn.; Hob.; Rep.)
BARD	(L.; pEl.; El.; pOl.–15; pOr.; Kr.–10; Gn.–15p.; Hob.–10p.; Rep.)

D) profesje kleryczne:

KAPŁAN	(L.; pEl.; El.; pOl.–10p.; pOr.; Kr.; Gn.; Hob.–10p.; Rep.)
DRUID	(L.; pEl.; El.; pOl.–15p.; pOr.–15p.; Gn.–15p.; Hob.–15p.)
PÓŁBÓG	(L.; pEl.; El.; pOl.; pOr.; Gn.; Hob.; Rep.)
ASTROLOG	(L.; pOl.–10p.; pOr.–10p.; Kr.; Gn.; Hob.–10p.; Rep.–15p.)

E) profesje czarodziejskie:

MAG	(L.; pEl.; El.; Rep.–10p.)
CZARNOKSIĘŻNIK	(L.; pEl.; El.; pOl.–15p.; pOr..)
ILUZJONISTA	(L.; pEl.–10p.; pOl.; pOr.–10p.; Gn.; Hob.–10p.; Rep.–10p.)
ALCHEMIK	(L.; pEl.–15p.; pOr.–15p.; Gn.–15p.; Rep.–10p.)

Uwaga: w nawiasie podano rasy, które mogą się zajmować daną profesją, oraz ewentualne ograniczenia co do ich poziomów.

2

Wybór RASY:

Po przeczytaniu opisu rasy i przeanalizowaniu jej parametrów wyjściowych gracz wybiera sobie rasę.

Do wyboru są następujące:
- ludzie [L.]
- półelfy [pEl.]
- elfy [El.]
- półolbrzymy [pOl.]
- półorki [pOr.]
- krasnoludy [Kr.]
- gnomy [Gn.]
- hobbity [Hob.]
- reptillioni [Rep.] (ludzie–jaszczury)

3

Losowanie WZROSTU, WAGI i WIEKU wejścia do "gry" (w zależności od rasy):
Po wyborze rasy losuje wzrost postaci, jej wagę i wiek, w którym ukończyła szkolenie na wybraną profesję.



Na wzrost i wagę wykonuje się po jednym rzucie 1–100, po czym porównuje się go z poniższym zestawieniem.

Rzut od 1 do 20 oznacza, że o tyle ma się większy wzrost (w cm) lub wagę (w kg) od najniższej wartości notowanej dla danej rasy.

Uwaga 1: na każde 1 kg takiej niedowagi postać ma o 1 mniejszą SF i Żyw, ale o połowę tej wartości ma większą ZR i SZ.

Uwaga 2: w wypadku wyrzucenia 1 postać może być jeszcze niższa lub lżejsza od wartości minimalnej dla danej rasy o 1–10.

Rzut w przedziale 21–80, oznacza średnią dla danej rasy wagę lub wzrost, przy czym by nie rzucać jeszcze raz 1–10 na dokładne ich określenie przyjęło się, że liczba jedności w tym rzucie określa to .

Rzut od 81 do 100 oznacza, że o tyle, o ile więcej jest od 80 ma się większy wzrost (w cm) lub wagę (w kg) od najwyższej wartości średniej notowanej dla danej rasy.

Uwaga 1: na każdy 1 kg takiej nadwagi postać ma o 1 większą SF i Żyw, ale o połowę tej wartości ma się mniejszą ZR i SZ.

Uwaga 2: W wypadku wyrzucenia 100 postać może być jeszcze wyższa lub cięższa od wartości maksymalnej dla danej rasy o 1–10.

Wiek postaci, w którym jest ona w stanie wejść do gry losuje się następująco:
Do wieku dojrzałości (patrz Tabela niżej) dodaje się 2 lata za szkolenie na daną profesję, 1–5 lat na losowe czynniki, które mogły przedłużyć szkolenie itp. oraz po minimum 2 lata za każdy wyuczony tzw. "zawód".

Uwaga: w wypadku dwuklasowców wyuczenie się drugiej profesji zajmuje dwukrotnie więcej czasu (tzn. dolicza się 4 lata + 1–10 za czynniki losowe).

TABELA WZROSTU I WAGI

Rasa	Wzrost (w cm)			Waga (w kg)			Wiek dojrzałości
	minimalny	średni	maksymalny	minimalna	średnia	maksymalna	minimalny
Ludzie	150	171 – 180	200	50	71 – 80	100	15 lat
Półelfy	150	171 – 180	200	50	71 – 80	100	30 lat
Elfy	160	181 – 190	210	40	51 – 70	90	120 lat
Półorki	150	171 – 180	200	50	71 – 80	100	15 lat
Półolbrzymy	180	201 – 210	230	80	101 – 110	130	30 lat
Krasnoludy	100	121 – 130	150	50	71 – 80	100	60 lat
Gnomy	100	121 – 130	150	50	71 – 80	100	60 lat
Hobbity	90	111 – 120	140	30	51 – 60	80	30 lat
Reptillioni	150	171 – 180	200	50	71 – 80	100	30 lat

Uwaga: wartości te podane są dla płci męskiej. W przypadku kobiet przyjęło się, że są o 10 cm niższe i o 10 kg lżejsze, przy czym odwrotnie jest u. półolbrzymów.

4

LOSOWANIE POSTACI:
Gdy gracz już wie jaką rasę reprezentuje, następuje losowanie współczynników postaci (przy czym dodatki od profesji dopiero później się dodaje).



- Żywotność (Żyw.): zależy wyłącznie od rasy i ew. od niedowagi lub nadwagi
- Siła Fizyczna (SF): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–100, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi
- Zręczność (ZR): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi
- Szybkość (SZ): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50, ew. modyfikowana z powodu nadwagi lub niedowagi
- Inteligencja (INT): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50 Mądrość (MD.): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50
- Umiejętności Magiczne (UM): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50 (w przypadku ludzi zależy tylko od rzutu 1–100)
- Wiara (Wi.): jest sumą wartości podstawowej dla rasy (najczęściej równej 0) i rzutu 1–50
- Zauważenie: zależy wyłącznie od rzutu 1–5 (w przypadku kleryków 1–10)
- Charyzma (CH.): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50, przy czym pochodzenie społeczne może ją modyfikować
- Prezencja (PR.): jest sumą wartości podstawowej dla rasy i rzutu 1–50

W wypadku tej metody losowania współczynników postać, dzięki temu że wcześniej zadecydowała kim chciała by dokładnie zostać, ma prawo na najważniejszy dla danej profesji współczynnik rzucić 2 razy i wybrać korzystniejszy wynik. Najważniejszym współczynnikiem dla profesji żołnierskich i rycerskich to SF; dla profesji złodziejskich – ZR; dla profesji klerycznych – Wiara (i Zauważenie); a dla czarodziei – UM. Dwuklasowcy mają dzięki temu po 2 rzuty preferencyjne.

TABELA PODSTAWOWYCH WSPÓŁCZYNNIKÓW RAS

Rasa	Płeć	Żyw	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Za	Ob.	Wyp.
Ludzie														
	m	100	50	35	25	60	70	sp.	40	20	10	+	–	–
	k	90	40	35	25	60	70	sp.	40	40	10	+	–	–
Półelfy														
	m	90	40	40	35	70	60	45	35	30	–	+	–	–
	k	80	40	40	40	75	55	45	35	45	–	+	–	–
Elfy														
	m	80	30	50	40	80	60	50	40	50	–	+	–	–
	k	65	25	50	45	80	50	40	40	60	–	+	–	–
Półolbrzymy														
	m	150	100	10	40	30	40	10	20	40	–	+	5	20
	k	145	80	20	40	40	40	10	20	30	–	+	5	20
Półorki														
	m	120	70	30	30	45	55	35	15	10	–	+	–	–
	k	115	70	40	40	40	55	30	15	20	–	+	–	–
Krasnoludy														
	m	130	70	20	15	40	70	30	30	15	–	+	5	20
	k	125	65	20	20	45	75	25	20	15	–	+	5	20
Gnomy														
	m	100	50	40	15	80	80	40	15	25	–	+	2	10
	k	85	40	40	25	70	80	45	15	30	–	+	2	10
Hobbity														
	m	70	25	60	25	80	70	35	20	15	–	+	5	20
	k	65	20	60	25	80	70	35	20	35	–	+	5	20
Reptillioni														
	m	180	50	20	35	35	50	30	15	10	–	+	20	60
	k	180	45	25	35	30	50	30	15	10	–	+	20	60

Uwaga: Żyw., SF, ZR. i SZ podane są dla średniej wagi danej rasy, dlatego w wypadku nadwagi lub niedowagi modyfikuje się je.

A oto premie do biegłości w posługiwaniu się broniami ulubionymi przez daną rasę (tzw. bronie rasowe, z czego pierwsza jest tzw. bronią narodową, a więc najważniejszą i najpospolitszą w danej rasie) oraz inne cechy specjalne tych ras:

- ludzie: +5(%) biegłości do wszelkich mieczy, lanc, kusz, włóczni i rapierów; samozdrowienie 2 rany na 8 godzin wypoczynku.
- półelfy: +10(%) biegłości do wszelkich mieczy oraz +5(%) biegłości do wszelkich łuków, włóczni i lanc; infrawizja (1/10SZ); samozdrowienie 1 ranę na 8 godzin wypoczynku.
- elfy: +10(%) biegłości do wszelkich łuków nie refleksyjnych i mieczy oraz +5(%) biegłości do włóczni i sztyletów; infrawizja (2/10SZ); normalny zasięg słuchu i wzroku dwukrotnie większy niż by wynikał ze współczynników; samozdrowienie 1 ranę na 8 godzin wypoczynku.
- półolbrzymy: +5(%) biegłości do wszelkich kamieni, pięści, maczug, pał i młotów; twardość skóry daje dodatkowo obronę – 5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 4 rany na 8 godzin wypoczynku.
- półorki: +10(%) biegłości do wszelkich szabli, łuków refleksyjnych oraz +5(%) biegłości do wszelkich noży; infrawizja (1/10SZ); samozdrowienie 2 rany na 8 godzin wypoczynku.
- krasnoludy: +10(%) biegłości do wszelkich toporów oraz +5(%) biegłości do wszelkich kusz, młotów, oskardów i sztyletów; infrawizja (2/10SZ); twardość skóry daje dodatkowo obronę – 5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- gnomy: +10(%) biegłości do wszelkich młotów i toporów oraz +5(%) biegłości do wszelkich krótkich mieczy; infrawizja (2/10SZ); twardość skóry daje dodatkowo obronę – 2 i po 10 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- hobbity: +10(%) biegłości do kamieni oraz +5(%) biegłości do wszelkich krótkich łuków, sztyletów i krótkich mieczy; twardość skóry daje dodatkowo obronę – 5 i po 20 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 3 rany na 8 godzin wypoczynku.
- reptillioni: +10(%) biegłości do wszelkich toporomieczy i pazurów oraz +5(%) biegłości do wszelkich mieczy i kusz; nie są w stanie nosić smoczych skór i zbroi o ograniczeniach większych niż 1/2ZR, 1/2SZ; twardość skóry daje dodatkowo obronę – 20 i po 60 wyparowań na rany kłute, tnące i obuchowe; samozdrowienie 5 ran na 8 godzin wypoczynku.

Uwaga: Niektóre rasy dysponują zdolnością oswojenia wzroku do ciemności, tak by działał na zasadzie infrawizji. Wartość podana w nawiasie informuje jaką %–ową szansę ma postać na oswojenie wzroku do ciemności na każde 8 godzin przebywania w niej (traktuj jak w %–ach) oraz ta sama wartość liczona w metrach informuje o zasięgu wzroku za pomocą infrawizji.

Po wylosowaniu współczynników postać ma prawo do losować premie (bonusy) uzyskane dzięki wyuczonej profesji.

Uwaga: w wypadku dwuklasowców postać przyjmuje wyższą wartość premii przyrostu współczynnika.

PRZYROSTY WSPÓŁCZYNNIKÓW ZALEŻNE OD WYUCZONEJ PROFESJI

profesja	Żyw	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
Kasta Żołnierska										
Wojownik	10+	20+	10+	10+	–	10+	–	+	+	–
Łowca	10+	10+	10+	10+	–	10+	+	10+	10+	10+
Gwardzista	+	10+	+	20+	–	–	–	10+	20+	+
Barbarzyńca	20+	20+	20+	20+	–	–	–	–	–	–
Wiedźmin	10+	10+	20+	20+	+	+	10+	+	–	–
Kasta Rycerska										
Rycerz	20+	20+	10+	+	–	+	–	20+	20+	10+
Paladyn	20+	20+	–	+	+	10+	+	20+	20+	10+
Czarny Rycerz	20+	20+	–	+	10+	+	10+	10+	20+	+
Kasta Złodziejska										
Złodziej	–	+	20+	20+	10+	+	+	–	10+	10+
Zabójca	–	10+	20+	20+	10+	+	–	+	+	–
Kupiec	–	–	–	–	20+	20+	–	20+	20+	+
Bard	+	+	10+	+	10+	10+	10+	10+	20+	+
Kasta Kleryczna										
Kapłan	10+	+	–	–	10+	20+	10+	10+	10+	20+
Druid	10+	+	+	–	+	20+	10+	20+	–	20+
Półbóg	10+	10+	–	–	10+	10+	10+	20+	+	20+
Astrolog	–	–	–	–	10+	20+	10+	10+	+	20+

profesja	Żyw	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
Kasta Czarodziejska										
Mag	–	–	10+	10+	20+	+	20+	10+	–	–
Czarnoksiężnik	+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	–	10+
Iluzjonista	–	–	20+	20+	20+	–	20+	–	10+	–
Alchemik	–	–	10+	–	20+	10+	20+	10+	–	–

Uwaga 1: tam, gdzie pisane jest kursywą, przyrost dochodzi w zależności od etosu kleryka (a więc czy ktoś jest "walczącym", czy pacyfistą).

Uwaga 2: symbol "+" oznacza, że w przypadku tego współczynnika należy wykonać premiowany rzut 1–10, przy premiowany oznacza, że jeżeli wyrzuci się liczbę 10, to wynik ten uprawnia do dorzucenia i doliczenia jeszcze raz 1–10, przy czym każdorazowe wyrzucenie 10 nadal uprawnia do kolejnego dorzutu.

Druga metoda losowania to tzw. Metoda Współczynnikowa. Postać rzuca po jednym razie na każdy współczynnik, po czym w zależności od ich wartości wybiera sobie rasę i profesję, która by mu najlepiej odpowiadała. Wszystkie inne aspekty tego losowania są analogiczne jak w przypadku pierwszej metody. W ten sposób niekiedy losuje się dobre pod względem odpowiednich współczynników postacie.

Trzecia metoda losowania, to tzw. Metoda Preferencyjna. Od metody funkcyjnej różni się ona tym, że postać na każdy z wyjątkiem Żywotności współczynnik podstawowy rzuca po dwa razy i wybiera lepszy wynik. Odnosi się to tylko do rzutów 1–100 i 1–50 (na takie współczynniki jak SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, Wi, CH i PR), a nie do dorzutów wynikających z profesji czy z zawodów (itp).

Uwaga: Metoda ta nazywana jest preferencyjną, jako że awanturnikom daje ona najczęściej dużo większe parametry niż by się normalnie z nimi urodzili. Dlatego też ta metoda zalecana jest tylko dla graczy początkujących i dla tych, którym nie wiedzie się w "Kryształach Czasu" (gdyż np. dość szybko straciły definitywnie pod rząd dwie postacie, którymi wcześniej grały).

Ponadto postać losuje (obowiązuje to wszystkie metody losowania):

- Odporności na określone czynniki – szczegółowa procedura losowania ich opisana jest w najbliższym podrozdziale.
- Biegłości w broniach – szczegółowy opis patrz rozdział Biegłości w broniach.
- Startową wartość Autorytetu Doświadczenia – rzutem 2–20 i dodaje do tego wartość 2–20 za każdy wyuczony zawód (patrz Losowanie pochodzenia).
- Zdolności nienaturalne – każdy ma 20% szansy, że będzie miał jakąś ułomność.
- Zdolności nadnaturalne – każdy ma 10% szansy, że będzie miał jakąś nadprzyrodzoną właściwość.

Następnie w oparciu o następny rozdział postać losuje własne pochodzenie:

- Status i Klasę społeczną (rzutem 1–100, porównanym z odpowiednią tabelą)
- Majątek, którym dysponuje wchodząc do gry (w zależności od klasy społecznej)
- Miasto, w którym się urodził (rzutem 1–100)

I na koniec sprawdza, czy za młodu wyuczył się jakichś zawodów (rzutem 1–100, po czym porównuje go do własnej Mądrości i na każde 20 punktów mniej [poniżej jej wartości], zna jeden zawód).

Uwaga: niektóre profesje przy losowaniu współczynników mają pewne ułatwienia. I tak: losując postać z kasty rycerskiej przebywa się tak dobrą szkołę walki i fechtunku, że przy losowaniu biegłości w broniach typowo rycerskich losuje się każdą biegłość dwukrotnie, po czym wybiera się korzystniejszy wynik. Drugim ułatwieniem jest to, że postać zostająca Kupcem po całkowitym rozlosowaniu ma prawo dobrać sobie jeszcze jeden (nowy) zawód, który zarazem będzie świadczył o pewnym ukierunkowaniu postaci (wybiera z zawodów dostępnych dla jego klasy społecznej).

Na zakończenie pewne uwagi:

Uwaga 1: Mimo że losowanie współczynników wydaje się rzeczą trudną i czasochłonną, robi się to na tyle rzadko, by nie przeszkadzało to doświadczonym graczom. Zresztą już po drugim razie jest to do opanowania dla każdego.

Uwaga 2: Nie zawsze uda się wylosować wysokie współczynniki, jednak nie należy się tym zrażać, z praktyki bowiem wiadomo, że takie postacie (być może dlatego że lepiej o siebie dbają) o wiele dalej zachodzą od z początku silniejszych, ale z reguły zbyt pewnych siebie postaci innych graczy.

Uwaga 3: Początkujący gracze powinni zwrócić uwagę na to, że profesjami, którymi trudno grać są półbogowie, kupcy i alchemicy. Osobom o burzliwym temperamencie dużo problemów sprawia też gra zrównoważonymi i przestrzegającymi prawa postaciami profesji rycerskich, niekiedy również gwardzistami.

Uwaga 4: Postacie rycerskie zaleca się dla początkujących osób, a chcących "dłużej przeżyć".

LOSOWANIE ODPORNOŚCI – część szczegółowa

Tak jak mówiliśmy każda odporność składa się z odpowiedniej Bazowej Odporności oraz z dodatków rasowych i funkcyjnych.

Bazową Odporność Psychiczną (część składowa odporności od 1 do 5) stanowi suma:
- 1/10 część INT
- 1/10 część MD
- 1/20 część Żyw
- oraz dorzut 1–10 (premiowany)

Bazową Odporność Fizyczną (część składowa odporności od 6 do 10) stanowi suma:
- 1/10 Żyw.
- 1/10 SF
- oraz dorzut 1–10 (premiowany)

TABELA ODPORNOŚCI PROFESJI

ODPORNOŚĆ nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kasta Żołnierska										
Wojownik	–	10+	–	10+	–	10+	10+	10+	10+	–
Łowca	–	10+	10+	–	–	10+	10+	10+	–	10+
Gwardzista	10+	20+	10+	–	–	–	10+	10+	–	–
Barbarzyńca	–	–	–	10+	10+	10+	10+	10+	–	10+
Wiedźmin	–	20+	+	20+	+	10+	+	10+	10+	20+
Kasta Rycerska										
Rycerz	–	10+	–	20+	–	–	20+	10+	10+	–
Paladyn	–	10+	–	20+	–	10+	20+	10+	–	–
Czarny Rycerz	–	10+	–	20+	10+	–	20+	10+	–	–
Kasta Złodziejska										
Złodziej	–	10+	10+	–	–	20+	20+	–	–	–
Zabójca	10+	10+	10+	10+	–	20+	–	–	–	–
Kupiec	20+	20+	10+	10+	–	–	–	–	–	–
Bard	10+	20+	10+	10+	–	10+	–	–	–	–
Kasta Kleryczna										
Kapłan	10+	10+	20+	10+	–	10+	–	–	–	–
Druid	20+	–	10+	–	10+	10+	–	–	10+	–
Astrolog	20+	10+	20+	–	–	–	–	–	–	10+
Półbóg	20+	–	–	10+	–	10+	–	–	–	20+
Kasta Czarodziejska										
Mag	–	–	–	–	20+	–	–	–	20+	20+
Czarnoksiężnik	10+	10+	10+	–	10+	10+	10+	–	–	–
Iluzjonista	20+	20+	–	10+	–	–	–	–	–	10+
Alchemik	–	–	–	–	10+	20+	10+	10+	–	10+

Uwaga: symbol "+" oznacza, że w przypadku tej odporności należy wykonać premiowany rzut 1–10, przy czym dla przypomnienia premiowany oznacza, że jeżeli wyrzuci się liczbę 10, to uprawnia to do dorzucenia i doliczenia jeszcze raz 1–10, przy czym każdorazowe wyrzucenie 10 nadal uprawnia do kolejnego dorzutu.

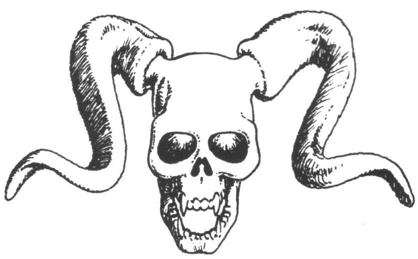
TABELA ODPORNOŚCI RASOWYCH

b. rasowe	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
ludzie	10	–	20	10	10	–	–	–	10	–
półelfy	10	10	10	–	10	–	–	–	10	10
elfy	20	20	–	–	10	–	–	–	–	10
półolbrzymy	10	–	10	20	–	–	–	–	–	20
półorki	–	–	10	–	–	10	10	10	10	10

b. rasowe	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
krasnoludy	–	–	–	10	10	10	10	10	10	–
gnomy	20	–	–	–	10	10	10	–	–	10
hobbity	10	10	20	–	10	10	–	–	–	–
reptillioni	20	–	–	10	–	20	10	–	–	–

Dla przypomnienia:
Odporność nr. 1: to odporność na wszelką iluzję i hipnozę (do niej dolicza się jeszcze 1/10 część INT)
Odporność nr. 2: to odporność na wszelką sugestię, strach i uroki (do niej dolicza się jeszcze 1/10 część MD)
Odporność nr. 3: to odporność na wszelkie zaklęcia, przekleństwa i klątwy (do niej dolicza się jeszcze 1/10 część Wi)
Odporność nr. 4: to odporność na szok i paraliż umysłowy
Odporność nr. 5: to odporność na wszelką energię magiczną i efekty specjalne
Odporność nr. 6: to odporność na wszelkie trucizny, choroby i paraliż fizyczny
Odporność nr. 7: to odporność na wszelkie gazy i wyziewy
Odporność nr. 8: to odporność na wszelką temperaturę (ogień, mróz) i na kwasy
Odporność nr. 9: to odporność na wszelką elektryczność i magnetyzm
Odporność nr. 10: to odporność na wszelką polimorfię i petryfikację (skamienienie)

ZDOLNOŚCI NIENATURALNE (UŁOMNOŚCI)



Ze względu na ogromną liczbę klątw, przekleństw itp. działających niekiedy dziedzicznie nawet na całe rody, w świecie tym praktycznie co piąta osoba ma jakąś ułomność. W przypadku awanturników (i graczy) sprawdza się to w 20% (tzn gracz sprawdza rzutem %–owym, czy z takową się urodził). Niekiedy oczywiście posiadać można kilka takich zdolności nienaturalnych i jeżeli ma się już jedną należy sprawdzić, czy nie ma się następnej, przy czym w tym przypadku szansa na jej posiadanie jest o 5(%) mniejsza (15%). Jeżeli stwierdziło się u siebie 2 ułomności, to ma się 10% szansę, że będzie się miało kolejną. Gdy posiada się 3 zdolności nienaturalne istnieje szansa, 5%, że ma się jeszcze jedną i za każdym razem gdy się ją wylosuje należy sprawdzić, czy nie ma się kolejnej.

Posiadanie zdolności nienaturalnych należy do bardzo przykrych rzeczy, jednakże gracz, który je wylosował musi grać z pełnymi konsekwencjami, wynikającymi z tych ułomności (gdyby tak nie było nie trzeba by losować współczynników, tylko by się zakładało maksymalne, itd).

Istnieje szansa, że niektóre zdolności nienaturalne mogą zostać cofnięte, ale wymaga to ogromnej ilości zabiegów i nie jest w stanie cofnąć większości fizycznych ułomności (choć umożliwia ich ew. zregenerowanie itp). Każdą zdolność nienaturalną traktuje się jako KLĄTWĘ BOSKĄ, w związku z czym jej zdjęcia może dokonać tylko Kapłan tej samej wiary. Dla przypomnienia podajemy, że najpierw musi on złożyć ofiarę (wartą min. 1000 sztuk złota), odprawić godne nabożeństwo (warte też ok. 1000 szt zł i uzyskać od swego BÓSTWA zgodę na próbę zdjęcia tak silnej klątwy (w praktyce wymaga to udanej modlitwy, tzn. udanego %–owego rzutu na WIARĘ I Zauważenie). Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn modlitwa taka nie zostanie wysłuchana (np. nie wyjdzie %–owy rzut na wiarę) to oznacza, że ten kapłan nie jest w stanie podjąć się zdjęcia tej klątwy. Jeżeli modlitwa została wykonana (za pierwszym razem) prawidłowo i Bóstwo akurat to zauważyło podczas tego ceremoniału, kapłan ten nabywa mocy, która jest w stanie (tzn. ma szansę 1%/p.) przez dotknięcie zlikwidować działanie klątwy. Efekt ten (rozgrzeszenia) utrzymuje się aż do śmierci postaci (tzn. jeśli by uległa wskrzeszeniu, ułomność automatycznie wraca).

Poniższe zestawienie pokazuje listę najpospolitszych zdolności nienaturalnych, z którymi można się urodzić:

1 – 2 **karzeł** – postać taka ma wzrost mniejszy od minimalnego dla swojej rasy o 20 + 1–10 cm (konsekwencją tego jest o połowę tej wartości mniejsza szybkość postaci).
3 – 4 **kulawy** – w praktyce oznacza to dwukrotnie mniejszą szybkość poruszania się oraz o b. 2–20(%) obniża prezencję postaci.
5 – 6 **platfus** – w praktyce o b. 10 + 1–10 zmniejsza szybkość poruszania się postaci.
7 – 8 **zezowaty** – ujmuje o b. 10 + 1–10 PR oraz powoduje, że w każdym działaniu postać taka ma o 1sg (segment) większe opóźnienie.
9 – 10 **garbaty** – o b. 10 + 1–10 zmniejsza PR i ZR postaci.
11 – 12 **niepłodny** – postać taka nie jest w stanie spłodzić potomstwa.
13 – 14 **grubas** – nadmierna otyłość dwukrotnie zwiększająca naturalną wagę postaci zmniejszając przy okazji o połowę tej wartości (tzn. 1/4 aktualnej wagi liczonej w kg) ZR i SZ (zachowując min po 5%, jeśli wartość miała by być mniejsza), ponadto przy tej okazji zwiększa o tyle samo ŻYW i SF postaci.
15 – 16 **jednoręki** – druga ręka wykształciła się w postaci kikuta, co oznacza, że SF, ZR i UM jest średnio o 1/4 mniejsza, ponadto uniemożliwia to np. walkę broniami półtoraręcznymi i dwuręcznymi, itp.
17 – 18 **flegmatyk** – w praktyce oznacza to dwukrotnie mniejszą naturalną szybkość postaci.
19 – 20 **krótkowidz** – postać praktycznie widzi średnio tylko do odległości równej 1/10SZ liczonej w metrach.
21 – 22 **dalekowidz** – postać w praktyce widzi tylko od odległości równej 1/10 swej SZ liczonej w metrach.
23 – 24 **jąkała** – w praktyce o b. 30 + 1–10 zmniejsza to CH. postaci.
25 – 26 **obżartuch** – w praktyce postać taka musi z powodu zwiększonej przemiany materii jeść dwukrotnie więcej niż normalnie,

inaczej bardzo szybko słabnie, itp.

27 – 28 **szpetny** – nienaturalne rysy twarzy (rąk, itp) dwukrotnie zmniejszają PR (i wszelkie jej późniejsze ew. przyrosty).

29 – 30 **śpioch** – w praktyce postać musi spać dwukrotnie dłużej, inaczej dwukrotnie szybciej się męczy, itp.

31 – 32 **pryszczaty** – w praktyce zmniejsza to PR o b. 20 + 1–10.

33 – 34 **alergik** – w każdym tygodniu ma szansę (10%) nabawić się choroby (jej efekt jest analogiczny do wyczerpania podczas walki i trwa 1–10 dni, itp).

35 – 36 **amnezja** – postać taka ma dwukrotnie mniejszą MD. i ew jej przyrosty.

37 – 38 **jednooki** – (zrośnięty oczodół) o b.10(%) zmniejsza SZ postaci oraz o 2sg opóźnia jej wszelkie działania.

39 – 40 **klaustrofobia** – w praktyce oznacza to, że tak się boi zamkniętych przestrzeni, że w każdym takim miejscu na każde 10 rund pobytu sprawdza %–owy rzutem na szok, czy nie zemdleje.

41 – 42 **lęk wysokości** – w praktyce oznacza to, że tak się boi wysokości, że jeśli się znajdzie na jakiejkolwiek wysokości powyżej 1 metra, to sprawdza (co rundę) %–owym rzutem na szok (– 1%/MD. wysokości), czy nie zemdleje.

43 – 44 **debil** – w praktyce oznacza to, że postać posiada startowo 1/10 INT (wylosowanej), ponadto nie może mieć większej INT od 30 (w sposób naturalny).[**Uwaga:** MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry]

45 – 46 **nadwrażliwy na magię** – w praktyce wszelkie odporności na magię i jej efekty są dwukrotnie słabsze.

47 – 48 **sodomita** – postać czuje nienaturalny pociąg płciowy do zwierząt.

49 – 50 **nekrofil** – postać czuje nienaturalny pociąg płciowy do trupów.

51 – 52 **biseksualista** – postać czuje równy pociąg płciowy do obojga płci.

53 – 54 **homoseksualista** – postać czuje wyłączny pociąg płciowy do własnej płci.

55 – 56 **masochista** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas odczuwania bólu.

57 – 58 **sadysta** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas zadawania bólu innym.

59 – 60 **złośliwiec** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas czynienia złośliwości innym.

61 – 62 **zgrywus** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność z robienia innym (najczęściej głupich) kawałów.

63 – 64 **skąpiec** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność z gromadzenia, niewydawania i niedzielenia się pieniędzmi itp. dobrami.

65 – 66 **rozrzutnik** – postać odczuwa nienaturalną przyjemność z nadmiernego wydawania pieniędzy itp.

67 – 68 **zarozumialec** – sposób bycia postaci powoduje, że w większości wypadków podczas %–owego rzutu na reakcję należy sprawdzić jeszcze raz (%–owy rzutem) czy nie odniosło się gorszego wrażenia odnośnie tej osoby.

69 – 70 **kłamca** – postać ma nienaturalną skłonność do ciągłego kłamania, co w wypadku wykrycia obniża jej CH. dwukrotnie w stosunku do tego, kto o tym wie, ponadto uniemożliwia posiadanie charakteru praworządnego.

71 – 72 **zachłanny** – postać pragnie posiadać jak najwięcej (itp) wszystkiego co może przedstawiać dla niej jakąś (najczęściej większą) wartość.

73 – 74 **pechowiec** – postać taka podczas robienia jakiejkolwiek czynności ma szansę o b. 10% większą (na swoją niekorzyść), że coś sknoci, że mu się nie uda, itp.

75 – 76 **samotnik** – postać praktycznie nie może dłużej przebywać w większym niż trzyosobowe towarzystwie, inaczej czuje się poirytowana, osłabiona, zastraszona itp. i za wszelką cenę będzie unikała takich sytuacji, itp.

77 – 78 **bezlitosny** – postać taka nie ma najmniejszych skrupułów w dobiciu pokonanego wroga, w odczuwaniu litości itp. Uniemożliwia to posiadanie dobrego charakteru.

79 – 80 **ryzykant** – postać taka nie odczuwa jakiegokolwiek strachu w podejmowaniu niebezpiecznych decyzji itp, ponadto jej naturalna odporność na strach jest dwukrotnie większa!

81 – 82 **hazardzista** – postać taka nie jest w stanie oprzeć się jakiejkolwiek pokusie hazardu (zarówno w grach hazardowych, jak i w rożnych innych sytuacjach).

83 – 84 **pijak** – postać taka nie jest w stanie oprzeć się jakiejkolwiek okazji upicia się (konsekwencją jest obniżanie się INT albo MD. na przemian, o 1 punkt/10 dni upojenia alkoholowego).

85 – 86 **nerwus** – postać taka we wszystkim doszukuje się rzeczy, które wyprowadzają ją z równowagi itp. co w praktyce oznacza, że dla takiej osoby inne postacie mają jakby połowę CH (i ew PR).

87 – 88 **tchórz** – postać taka ma tylko połowę swej naturalnej odporności na strach, ponadto podczas jakiegokolwiek niebezpieczeństwa postać taka ma szansę 50%, że zacznie uciekać, a jeżeli jest to niemożliwe, wykonuje rzut na szok, czy nie zemdleje.

89 – 90 **lizus** – postać taka podczas rozmowy uwielbia nadmiernie używać pochlebiających zwrotów, co efektywnie zwiększa jej CH o b. 30 + 1–10, jednakże w przypadku tego wykrycia postać taka ma dla osób, które o tym wiedzą już tylko połowę swej (całkowitej, tzn z tym bonusem) CH.

91 – 92 **brudas** – poprzez brak dbałości o czystość postać taka w oczach innych cywilizowanych istot ma PR o b. 20 + 1–10 mniejszą.

93 – 94 **podrywacz** – postać taka ma niepohamowany pociąg do płci przeciwnej (w praktyce też umie tak zmodyfikować efekt reakcji, jakby %–owy rzut na jego reakcję strony przeciwnej był o b. 10% mniejszy).

95 – 96 **głuchy** – postać taka ma dwukrotnie mniejszą szansę rzut przed zaskoczeniem, ponadto nie jest w stanie rzucać czarów, itp (ew dodatkowe ograniczenia ustala MG).[**Uwaga:** MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry]

97 – 98 **głupiec** – w praktyce oznacza to, że postać posiada startowo 1/10 MD. (wylosowanej), ponadto nie może mieć większej MD. od 30 (w sposób naturalny).[**Uwaga:** MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry]

99 **inna nieopisana tu zdolność** (wymyśla ją MG w zależności np. od krainy, przebytych zawodów, sytuacji itp. Np. brak prawego kciuka itp).

100 **bardzo nienaturalna zdolność**, powstała poprzez np. wymieszanie się kilku zdolności, uznawana w zasadzie jako arcyułomność (zależnie od MG).

ZDOLNOŚCI NADNATURALNE (NADPRZYRODZONE)



BOGOWIE w tym świecie bardzo często mieszają się w sprawy swoich wyznawców. Z tego też powodu prawie co dziesiąta postać rodząca się na ORCHII (statystycznie) zostaje obdarzona zdolnością nadprzyrodzoną. W przypadku awanturników (i graczy) sprawdza się to w 10% (tzn. gracz sprawdza rzutem %, czy z takową się urodził). Niekiedy oczywiście posiadać można kilka takich zdolności nadnaturalnych i jeżeli ma się już jedną należy sprawdzić, czy nie ma się następnej, przy czym w tym przypadku szansa na jej posiadanie jest o 5(%) mniejsza (5%). Jeżeli stwierdziło się u siebie 2 zdolności nadnaturalne to ma się nada l 5% szansy, że będzie się miało kolejną. Gdy posiada się 3 zdolności nadnaturalne istnieje nadal szansa 5%, że ma się jeszcze jedną i za każdym razem gdy się ją wylosuje należy sprawdzić, czy nie ma kolejnej.

Niekiedy zdarza się, że postać daną zdolność wylosuje ponownie. W praktyce tu oznacza, że efekty takiej zdolności najczęściej się sumują, ew. powstaje jeszcze jakaś dodatkowa właściwość.

Uwaga: jeżeli wylosowana zdolność nadnaturalna zbyt sprzeczna jest ze zdolnością nienaturalną (ułomnością) MG powinien zmodyfikować je np. u postaci, która wylosowała geniusza i debila (czyli praktycznie wykluczające się) można przyjąć, że postać normalnie zachowuje się jak debil, ale pod wpływem jakiegoś bodźca powiedzmy ciemności postać ma umysł geniusza, itp.

Poniższe zestawienie pokazuje listę najpospolitszych zdolności nadnaturalnych, z którymi można się urodzić:

1 – 2 **twardziel** – wytrzymałość na rany (żywotność) jest dwukrotnie większa (to samo dotyczy też wszelkich przyrostów żywotności).

3 – 4 **siłacz** – siła fizyczna postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

5 – 6 **akrobata** – zręczność postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

7 – 8 **szybki** – szybkość postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

9 – 10 **geniusz** – inteligencja postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, po – nadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

11 – 12 **mędrzec** – mądrość postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

13 – 14 **magik** – umiejętności magiczne postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

15 – 16 **fanatyk** – wiara postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).[**Uwaga:** Kary i upomnienia boskie w stosunku do takiej postaci są o b.10% łagodniejsze]

17 – 18 **ulubieniec Bogów** – zauważenie postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).[**Uwaga:** Kary i upomnienia boskie w stosunku do takiej postaci są o b.20% łagodniejsze]

19 – 20 **elokwentny** – charyzma postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

21 – 22 **piękniś** – prezencja postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

23 – 24 **poliglota** – postać posiada niebywałą zdolność uczenia się (i kojarzenia znaczenia) nieznanych słów, przez co jej naturalna (normalnie równa się 1/10 INT) pojemność językowa jest dwukrotnie większa.

25 – 26 **długowieczny** – wiek, do którego jest w stanie naturalnie dożyć (o ile go wcześniej nie zabiją) postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane). Naturalna starość dla takiej postaci zaczyna się od połowy jej limitu życia (wieku).
Uwaga: wraz z przekroczeniem bariery połowy wieku do której może dożywać dana rasa, u postaci tej nigdy nie sprawdza się czy umrze ze starości.

27 – 28 **fechmistrz** – wszelkie biegłości w broni białej postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, ponadto jeszcze zwiększoną o b. 20 + 1–10 (premiowane).

29 – 30 **odporny na wszelkie iluzje (1)** – postać ma zwiększoną odporność na iluzję, hipnozę, widziadła itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

31 – 32 **odporny na wszelką sugestię (2)** – postać ma zwiększoną odporność na sugestię, oczarowanie, zauroczenie itp. o b. 20 + 1– 10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

33 – 34 **odporny na wszelkie zaklęcia (3)** – postać ma zwiększoną odporność na zaklęcia, przekleństwa, klątwy itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

35 – 36 **odporny na wszelkie przetrwanie(4)** – postać ma zwiększoną odporność na szok, przetrwanie, paraliż umysłowy itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów

raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

37 – 38 **odporny na wszelką energię (5)** – postać ma zwiększoną odporność na energię magiczną, czary specjalne itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

39 – 40 **odporny na wszelkie trucizny (6)** – postać ma zwiększoną odporność na wszystkie trucizny, jady, niektóre choroby (szczególnie zakaźne), paraliż ciała itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

41 – 42 **odporny na wszelkie gazy (7)** – postać ma zwiększoną odporność na wszelkie szkodliwe (np. żrące) gazy, wyziewy, oddechy smocze itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

43 – 44 **odporny na wszelkie czynniki fizyczne (8)** – postać ma zwiększoną odporność na wszelkie czynniki fizyczne i cieplne, jak kwas, ogień, zimno itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

45 – 46 **odporny na wszelki magnetyzm (9)** – postać ma zwiększoną odporność na elektryczność, magnetyzm itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

47 – 48 **odporny na wszelką polimorfię (10)** – postać ma zwiększoną odporność na każdą formę polimorfii i petryfikacji itp. o b. 20 + 1–10 (premiowane), ponadto przy wykonywaniu rzutu odpornościowego na nie ma prawo do ponownego ich odparcia, co może uchronić przed danym efektem (np. czarem), jeśli pierwszy rzut był nieudany. W wypadku niektórych efektów raniących, których odparcie pozostawia rany wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy.

49 – 50 **odporny na głód** – postać bez jedzenia jest w stanie przetrwać dwukrotnie dłużej niż normalnie (1/10 Żywotności liczona w dniach), ponadto jakiekolwiek osłabienie z powodu braku pożywienia ma dwukrotnie mniejszy efekt.

51 – 52 **odporny na pragnienie** – postać bez niczego do picia jest w stanie przetrwać dwukrotnie dłużej niż normalnie (1/20 Żywotności liczona w dniach), ponadto jakiekolwiek osłabienie z powodu braku picia ma dwukrotnie mniejszy efekt.

53 – 54 **odporny na chłód** – fizjologia postaci przystosowana jest do bezproblemowej egzystencji w chłodnym otoczeniu, co w pewnym sensie chroni przed lekkim mrozem, ponadto neguje do pewnego stopnia ograniczenia (np. do walki, UM) z powodu zbyt niskiej temperatury.

55 – 56 **odporny na gorąco** – fizjologia postaci przystosowana jest do bezproblemowej egzystencji w gorącym otoczeniu, co w pewnym sensie chroni przed przegrzaniem się, udarem słonecznym itp, ponadto neguje do pewnego stopnia ograniczenia (np. do walki, UM) z powodu zbyt wysokiej temperatury.

57 – 58 **odporność na zmęczenie (wytrzymałościowiec)** – fizjologia postaci przystosowana jest do długotrwałych wysiłków, co pozwala jej na wytrzymywanie bez odpoczynku dziesięciokrotnie dłużej (normalnie wysiłek fizyczny może trwać średnio ilość rund równą 1/10 Żywotności i Siły Fizycznej), ponadto postać taka ma zwiększoną dzięki temu Żywotność (b. 20 + 1–10 [premiowane]).
Uwaga: zdolność ta może przydawać się też w innych sytuacjach (np. zmniejsza efekty niektórych czarów opartych na zmęczeniu).

59 – 60 **odporność na choroby** – fizjologia postaci naturalnie uodporniona jest na wszelkie choroby (w tym i zakaźne), a przy tym jej odporność na wszelkie trucizny, jady itp. jest większa (b. 20 + 1–10 [premiowane]).
Uwaga: postać taka także posiada dwukrotnie większą zdolność zdrowienia niż normalnie.

61 – 62 **odporność na przemiany** – postać posiada nadnaturalną dziesięciokrotnie większą odporność na przemiany półboskie i boskie (normalnie odparcie przemiany wykonuje się na 1/10 danej odporności).

63 – 64 **widzenie nocą (koci wzrok)** – wzrok postaci jest przystosowany także widzenia w ciemnościach (zasięg i ostrość jest identyczna jak w dzień).

65 – 66 **przenikliwy wzrok (X–wizja)** – wzrok postaci działa na zasadzie wysyłania pewnych fal, dzięki czemu postać jest w stanie doskonale widzieć w każdych warunkach (mgła, dym), ponadto daje możliwość automatycznego widzenia postaci niewidzialnych i niematerialnych.

67 – 68 **nadzwyczajny słuch** – postać posiada tak naturalnie wyostrzony słuch, że w momencie nasłuchiwania (musi być skupiona) jest w stanie rozpoznawać odgłosy aż do odległości równej średnio posiadanej wartości SZ (przy lekkim zagłuszaniu dwukrotnie mniej, w kompletnej ciszy dwukrotnie więcej).

69 – 70 **nadzwyczajny węch (węchowiec)** – postać posiada naturalnie wyostrzony węch jak pies, co pozwala jej podczas węszenia (musi być skupiona) wykryć poszukiwany zapach aż do odległości równej średnio posiadanej wartości SZ (z wiatrem dwukrotnie mniej, pod wiatr dwukrotnie więcej).

71 – 72 **nadzwyczajny (sokoli)** wzrok – postać posiada naturalnie wyostrzony wzrok jak sokół, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).

73 – 74 **znachor** – postać posiada nadzwyczajną zdolność do przywracania witalności, tak że po nałożeniu rąk (trwa śr. 1–100 rund)

jest w stanie uleczyć połowę posiadanych aktualnie przez postać ran, przez co tym sposobem jest w stanie uleczyć niektóre lekkie choroby itp. Moc takiego leczenia odpowiada mocy Leczenia Poważnych Ran, choć nie posiada żadnych właściwości regeneracyjnych.
Uwaga: Przy zastosowaniu pewnych ziół wzmacniających (mieszaniny) efekty leczenia przez znachora są dwukrotnie większe.

75 – 76 **znawca Dawnej Mowy** – postać posiada nadzwyczajną zdolność posługiwania się (kojarzenia co do niego mówią i odpowiadania) językiem zwanym Dawną Mową.
Uwaga: przy jego pomocy można porozumiewać się z posiadającymi inteligencję martwiakami (itp).

77 – 78 **regenerujący się** – postać posiada naturalną zdolność zdrowienia dziesięciokrotnie większą od posiadanej (śr. regeneruje 1 ranę/5 rund), przy czym efekt ten odbywa się samoistnie w każdych warunkach (nie trzeba leżeć) i ponadto jest w stanie powstrzymać agonię o ile jej wartość nie przekroczyła punktu krytycznego (równemu wartości połowy żywotności poniżej zera).

79 – 80 **krótko śpiący** – postać by naturalnie wypocząć potrzebuje dwukrotnie krótszego okresu na sen niż normalnie (śr. 4 godziny, zamiast 8).

81 – 82 **telekinetyk** – postać taka przy pomocy pewnych fal mózgowych (jeżeli jest skupiona) jest w stanie przemieszczać małe przedmioty (o maksymalnym ciężarze równym 1/10 INT liczonych w punktach SF) na odległość równą 1/10 SZ.

83 – 84 **telepata** – postać taka (jeśli jest skupiona) jest w stanie przekazywać swe myśli innej osobie (w zasięgu wzroku), tak by odbierała je jak mowę, przy czym nie potrzebuje znać języka w którym rozmówca się posługuje.

85 – 86 **wieszcz** – postać jest w stanie przepowiedzieć przyszłość odnośnie danego ważnego wydarzenia (jednorazowy %–owy rzut na 1/10 INT, czy jej się uda, a w przypadku Astrologa. dwukrotnie większa szansa), przy czym tylko aktywne działanie postaci wiedzących o tym przeznaczeniu jest w stanie je zmienić lub zniekształcić.

87 – 88 **hipnotyzer** – postać posiada nadzwyczajną zdolność usypiania (śr. na okres 10–1000 rund) aktywności umysłowej postaci i przejmowania nad nią kontroli (postać taka jest w stanie wykonać na zlecenie hipnotyzera nie skomplikowane czynności), ponadto z tego stanu jest ją w stanie tylko obudzić hipnotyzer lub bardzo poważny ból itp.

89 – 90 **wyjątkowa przenikliwość (myśliciel)** – postać posiada nadzwyczajną zdolność kojarzenia faktów, co powoduje, że intuicję takiej postaci mierzy się w wartości równej 2/10 INT, ponadto przy wykonywaniu jakichkolwiek czynności zależnych od intuicji postać liczy sobie ją podwójnie

91 – 92 **naśladowanie odgłosów** – postać jest w stanie bezbłędnie (niektóre bardziej skomplikowane odgłosy wymagają %–owego rzutu na 1/10 MD, INT i CH) naśladować zasłyszane wcześniej odgłosy lub podrabiać w przybliżeniu czyjś sposób wysławiania się.

93 – 94 **mówca** – postać ma niezwykłą moc wysławiania się, co u postaci słuchających wywołuje taki efekt, jakby miał dwukrotnie wyższą charyzmę.

95 – 96 **wykrywanie zachwiania równowagi** – w trakcie skupienia postać jest w stanie wykryć zbliżanie się ewidentnie złej, dobrej, czy neutralnej istoty lub rozpoznać (jak wyżej) określoną magię, opartą na źle, neutralności lub dobrze.
Uwaga: jeżeli postać wyuczy się podobnej zdolności (np. jako druid), to odtąd jest w stanie automatycznie dowiadywać się o wspomnianych tu czynnikach itp.

97 – 98 **wielki szczęściarz** – postać jest tak jakby pod protekcją jakiegoś Bóstwa, ponieważ we wszystkim co czyni ma b. 10% (o ile rzeczywista szansa na wykonanie tego wynosi minimum 5%), że jej się to uda, a ponadto bardzo ważne elementy przypadku (np. trafienia krytyczne, intuicja) zamiast tego bonusu mają za to dwukrotnie wyższą szansę zaistnienia.
Uwaga: w niektórych wypadkach MG może modyfikować wykorzystanie tej zdolności dowolnie np. przy ustalaniu krytycznego może obniżać lub zawyżać wyrzuconą wartość, itd.

99 **inna nieopisana tu zdolność** (wymyśla ją MG w zależności od krainy, wyuczonych zawodów, sytuacji, itp. Np. w przypadku Paladyna może to być umiejętność automatycznego wykrywania kłamstwa itd).

100 **niezwykle nadnaturalna zdolność**, powstała np. poprzez wymieszanie się kilku zdolności, uznawana w zasadzie jako arcynadnaturalność (zależnie od MG).

CHARAKTER POSTACI i jego wybór

Mimo, że w grze tej każdy ma pełną swobodę działania, każdy gracz w zależności od własnego charakteru, prowadzonej postaci i chęci przyłączenia się do grupy o danym charakterze wybiera sobie jego typ, i musi odtąd jak najkonsekwentniej przestrzegać jego założeń.

Każdy charakter składa się z dwóch członów. Pierwszy z nich określa stosunek postaci do prawa i jego respektowanie, natomiast drugi opisuje moralność postaci, a więc czy zawsze będzie starała postępować nie czyniąc szkody innym, czy też odwrotnie.

Wiele profesji ma ograniczenia co do określonych charakterów, jednakże jeśli ma się wybór, to proponuję wybrać na podstawie poniższych opisów.

Charakter względem prawa.

PRAWORZĄDNY – jest to sposób postępowania, w którym postać hołduje cywilizacji i prawom nią rządzącym. Uważa ona, że prawo powinno określać wszystko i miejsce każdego (np. w społeczeństwie). W swym postępowaniu nigdy nie naruszy go dobrowolnie, aczkolwiek jest w stanie różnie je interpretować. Mimo, że postacie te są ograniczone w działaniu, zasłaniając się prawem mogą czynić praktycznie wszystko.

NEUTRALNY – jest on charakterystyczny dla wszelkich postaci, które kochają naturalny bieg spraw i nie lubią, aby jakieś

nadmiernie egzekwowane prawa ograniczało ich postępowanie. Dla nich mogą istnieć tylko prawa zwyczajowe lub prawa natury (np. przeznaczenie). W swym postępowaniu nie odcinają się jednak od niego, umieją je respektować, a niekiedy także stają w jego obronie, gdy ma wkroczyć chaos.

CHAOTYCZNY – ten charakter, określa istoty, dla których nic nie przedstawia trwałej wartości. W swym postępowaniu kierują się potrzebą chwili i nigdy nie zważają na otoczenie (często i na konsekwencje), są wprost nieobliczalni. Jest to sposób patrzenia na świat charakterystyczny również dla szaleńców i wariatów. Jego sensem jest ciągła zmiana sytuacji i przeciwstawianie się temu co na dłużej ogranicza jakieś postępowanie. Nigdy taka postać nie myśli przyszłościowo i nigdy nie zamierza tworzyć czegoś trwałego (np. królestwa, przy czym jeśli by je posiadł, to nie jest w stanie nim rządzić dłużej, gdyż monotonia go nudzi).

Po wyborze pasującego tu członu charakteru związanego z prawem, wybiera się do niego drugi składnik określający moralność, a więc pogląd na dobro i zło.

Charakter względem moralności.

DOBRY – postać o takiej moralności, jeśli nie zostanie do tego zmuszona okolicznościami, nigdy nie wyrządzi innym krzywdy. W wypadku, gdy wie, że danie komuś szansy lub pomocy może przynieść czyjeś zadowolenie, czyni to (np. da jałmużnę, nie lubi nikogo więzić, itp). Największą przyjemność sprawia jej, gdy inni dzięki niej są szczęśliwi. Mimo tego pała ogromną niechęcią do wszystkiego, co krzywdzi innych (np. co jest złe) i w związku z tym nie waha się zażarcie bronić tego co dobre, aczkolwiek w tej walce nigdy nie użyje metod typowo złych (trucizny, tortur, itp).

NEUTRALNY – postać z tym charakterem, nie znosi gdy w jej pobliżu czyni się otwarcie zło, ale równie niechętna jest nadmiernemu pomaganiu innym, szczególnie własnym kosztem.

ZŁY – postać lubi budować swą potęgę kosztem innych lub nie zważając na innych. Nie razi jej nigdy krzywda, a niekiedy wręcz sprawia jej to przyjemność. Często postacie o takim charakterze kryją się z nim, zachowując się poprawnie w wielu sytuacjach.

Charakter Prawno – Moralny postaci (Opis szczegółowy).

Jak widać twój charakter składa się on z dwóch członów. Z tego też powodu istnieje łącznie 9 charakterów:

1. praworządny dobry /Praw.Dobry/ – uznaje prawo i nigdy nie czyni nikomu krzywdy.
2. praworządny neutralny /Praw.Neutr./ – uznaje prawo i jego egzekwowanie uważa za najważniejsze; ulubiony charakter zdyscyplinowanych żołnierzy.
3. praworządny zły /Praw.Zły/ – uznaje prawo, ale powinno przynosić mu korzyści; często zasłania się nim by być być bezlitosnym, okrutnym, itp.
4. neutralny dobry /Neutr.Dobry/ – nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw. wolą przeznaczenia (tak być musi), ale zawsze stara się pomóc, jeśli ktoś jest jest w potrzebie.
5. neutralny neutralny /Neutr.Neutr./ – nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw wolą przeznaczenia (tak być musi) i nie lubi mieszać się w sprawy związane z moralnością.
6. neutralny zły /Neutr.Zły/ – nie popiera prawa, ale i nie lubi jego braku. W swym postępowaniu kieruje się tzw. wolą przeznaczenia (tak być musi) i nie zważając na nic kieruje się własnym interesem.
7. chaotyczny dobry /Chaot.Dobry/ – nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili. Mimo to na każdym kroku stara się okazywać dobro, aczkolwiek nie znosi robić tego w jeden sposób.
8. chaotyczny neutralny /Chaot.Neutr./ – nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili, a ponieważ nie zwraca zbytniej uwagi, na to co czyni (chyba, że zaczyna przesadzać), jest nieobliczalny.
9. chaotyczny zły /Chaot.Zły/ – nie znosi monotonii i kieruje się zawsze potrzebą chwili. Mimo to na każdym kroku stara się zadowalać siebie (swe zachcianki) i to bez względu na innych. Często wpada na wprost sadystyczne pomysły.

Uwaga: W momencie gdy postać chce grać wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak, aby nie czyniła tego. Jeśli to jest niemożliwe może dać jej upomnienie w postaci np. poczucia winy z powodu niewłaściwego uczynku. Wyrzuty sumienia zwykle sprawiają, że postać nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych właściwości. W krytycznych sytuacjach MG może zredukować doświadczenie do połowy, a nawet dodatkowo uświadomić takiego gracza, że jego postać nie przyswaja (nie otrzymuje) już odtąd nowego doświadczenia. Niekiedy by odzyskać swój dotychczasowy status postać musi się poddać dobrowolnej, szczególnej misji typu np. odzyskanie relikwii dla swej wiary, po czym musi udanie być rozgrzeszona przez swych kapłanów.

ROZDZIAŁ DWUNASTY

LOSOWANIE STATUSU SPOŁECZNEGO, MIEJSCA POCHODZENIA I ZAWODÓW POSTACI

LOSOWANIE POCHODZENIA

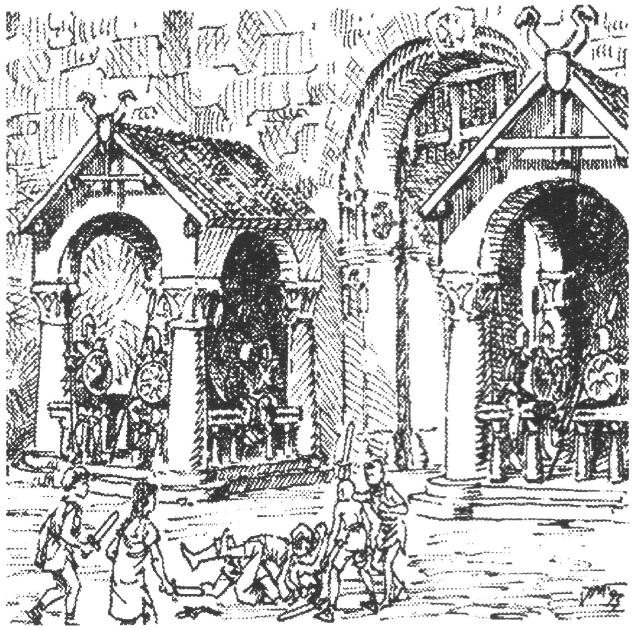
Pochodzenie bardzo pomaga przy określaniu życiorysu postaci, którą będzie się grało. Daje ono też szansę w wielu sytuacjach, na np. pewne koneksje, możliwości rozeznania terenu, a i z powodu znajomości lokalnej historii są często pomysłem do wielu przygód.

W poprawnie wylosowanym pochodzeniu poza miastem urodzenia i statusem społecznym powinna być też wartość majątku, którym dysponuje postać, zawody, do których za młodu można było się przyuczyć i pewien element rodzinny, o którym decyduje już MG (jak np. kim byli rodzice, ilość i losy rodzeństwa, itp). Zaawansowani gracze często też zakładają całe rodziny, czy wręcz dynastie, kolejno grając ich członkami, jednak najczęściej tylko, gdy się im dobrze wiedzie.

Uwaga: Już od najmłodszych lat (najczęściej w zależności od woli rodziców) postać zaczyna przysposabiać się do życia Awanturnika. Gdy już zaczyna się na takiego szkolić nie jest w stanie zmienić swego wyboru (ani już nigdy w przyszłości).

URODZENIE

Społeczeństwo na ORCHII jest społeczeństwem feudalnym, w związku z czym urodzenie ma niezwykle istotną rolę. Urodzenie Gracza (w jak zamożnej rodzinie się urodził) jest losowane i nazywane jest KLASĄ SPOŁECZNĄ. Poza nią gracz posiada także identyczny (przynajmniej z początku) STATUS SPOŁECZNY. Informuje on o AKTUALNYM znaczeniu postaci, co jest szczególnie ważne na wyższych poziomach i w wypadku Rycerstwa, ponadto w odróżnieniu od klasy społecznej może się zmieniać. Najczęściej awans w statusie społecznym następuje wraz z osiągnięciem tytułu określającego dziesiąty poziom doświadczenia, a potem kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20 itd., oczywiście o ile zatwierdzi to oficjalnie władca danej krainy. Istnieją także sytuacje, w których za zasługi władca danej krainy jest w stanie podnieść status społeczny postaci na przykład po osiągnięciu poziomu, który jest najwyższy w swej profesji w danym królestwie (ocalenie państwa poprzez zwycięstwo w wojnie lub bitwie, czy zdobycie dla siebie królestwa itp). Częstym sposobem zmiany aktualnego statusu społecznego są małżeństwa. W praktyce obydwoje małżonkowie po takim oficjalnym akcie uzyskują średni status społeczny, wynikającą z ich poprzednich (z reguły zaokrągla się w górę). Dzieci zyskują klasę społeczną w momencie urodzenia analogiczną do statusu społecznego (a nie klasy społecznej) swych oficjalnych rodziców.



Istnieją też sposoby utraty statusu społecznego, jak np. udowodnienie zdrady państwa (spada się o klasę niżej), zostanie gladiatorem (zależnie od sytuacji i MG) lub niewolnikiem (redukuje do najniższej) itp. W takich wypadkach wiele zależy od miejscowych władz, obyczajów, religii i MG.

Uwaga: oczywiście wraz ze zmianami klasy społecznej postać zmienia sobie Charyzmę i ew. majątek (coroczne dochody majątkowe).

WYJŚCIOWA KLASA I STATUS SPOŁECZNY – Awanturnika (i jego wpływ na postać)

BIEDOTA (chłopstwo)
01 – 05% NIŻSZA KLASA NIŻSZA (NKN) – niższa biedota (ubogie chłopstwo)
roczny dochód 1–10 szt. złota;b. – 15% do Charyzmy
06 – 10% ŚREDNIA KLASA NIŻSZA (ŚKN) – średnia biedota (chłopstwo)
roczny dochód 2 – 20 szt. złota;b. – 10% do Charyzmy
11 – 15% WYŻSZA KLASA NIŻSZA (WKN) – wyższa biedota (bogate chłopstwo)
roczny dochód 5 – 50 szt. złota;b. – 5% do Charyzmy, umie czytać
MIESZCZAŃSTWO (przed imieniem mają obowiązek stawiać zawsze tytuł EL)
16 – 35% NIŻSZA KLASA ŚREDNIA (NKŚ) – niższe mieszczaństwo (ubogie mieszczaństwo)
roczny dochód 1 – 50 szt. złota;umie czytać i pisać
36 – 55% ŚREDNIA KLASA ŚREDNIA (ŚKŚ) – średnie (typowe) mieszczaństwo
roczny dochód 1–100 szt. złota;umie czytać i pisać
56 – 75% WYŻSZA KLASA ŚREDNIA (WKŚ) – wyższe mieszczaństwo (bogate mieszczaństwo)
roczny dochód 2 – 200 szt. złota;umie czytać i pisać

ARYSTOKRACJA (przed imieniem mają obowiązek stawiać zawsze tytuł TAN, ponadto członkowie tylko tej klasy społecznej mogą zostać rycerzami itp)

76 – 85% NIŻSZA KLASA WYŻSZA (NKW) – niższa arystokracja (uboga szlachta)
roczny dochód 1–100 szt. złota;umie czytać i pisać

86 – 90% ŚREDNIA KLASA WYŻSZA (ŚKW) – średnia arystokracja
roczny dochód 2 – 200 szt. złota;umie czytać i pisać

91 – 95% WYŻSZA KLASA WYŻSZA (WKW) – wyższa arystokracja (bogata szlachta)
roczny dochód 5 – 500 szt złota;umie czytać i pisać

96 – 100% ELITA WŁADZY (EW) – członek aktualnie rządzących rodów książęcych (obowiązkowy tytuł TAN lub książę)
Roczny dochód 10 – 1000 szt złota;umie czytać i pisać, ma prawo sprowadzania bardzo rzadkich broni, ponadto wie, gdzie za odpowiednią "ofiarę" może zostać ew. wskrzeszony

W powyższej tabeli przedstawione są możliwe do wylosowania przez awanturników klasy społeczne, przy czym rozkład procentowy społeczeństwa dotyczy tylko osób, które jako drogę kariery wybierają awanturnictwo (poszukiwanie przygód, skarbów, sławy itp), a nie rzeczywistego rozkładu proporcji klas w społeczeństwie.

Uwaga: kasta rycerska (Ryc., Pal., Cz.Ryc.) może pochodzić tylko z arystokracji, dlatego też nikt, kto nie wylosuje takiej klasy społecznej nie może wybrać sobie profesji rycerskiej (itp.), natomiast postać pochodząca z biedoty (tak określa się na Orchii chłopstwo), która zechciała nauczyć się jakiejś profesji magicznej, automatycznie podczas szkolenia na tę profesję uczy się też czytać i pisać.

TYTUŁY (EL, TAN, KSIĄŻĘ)

Należy także pamiętać o bardzo ważnym prawie panującym pod rządami KATANÓW, mianowicie postać, która przedstawiając się oficjalnie nie wymieni swego tytułu poprzedzającego imię (i udowodni jej się to), traktowana jest jako klasa niższa, co w przypadku jakiegokolwiek zatargu ze stróżami prawa naraża ją najczęściej na eliminację, a w najlepszym wypadku na żywot niewolnika.

MAJĄTEK POCZĄTKOWY



Postać wchodząc na drogę awanturnictwa ma prawo dokonać wyboru co zrobi z dotychczas posiadanym majątkiem. Najczęściej majątek oddaje się w dzierżawę i co roku w miesiącu świątecznym odbiera się kwotę równą dochodowi uzyskanemu w zależności od statusu społecznego (tyle ile wylosowało się). Niekiedy jednak postać jest zmuszona sprzedać swój majątek, w związku z tym musi w miesiącu świątecznym złożyć ofertę Radzie Rządzącej rodzinnego miasta, która następnego dnia przy pomocy Mistrza Kupieckiego dokonuje analizy majątku postaci i z własnej kasy wypłaca jednorazowo sumę o wartości 10–krotnie większej, w zamian za dany majątek. W rzadkich wypadkach, gdy postać jest Kupcem albo takiego wynajmie (odpłatność średnio wynosi 50% zysku plus 10 sztuk złota/poziom Kupca), można przeprowadzić targowanie (z urzędującym po drugiej stronie Mistrzem Kupieckim i w przypadku pozytywnego wyniku otrzymać dwukrotnie większą sumę.

Uwaga: postać grająca kupcem jest w stanie przy tej okazji z wytargowanych pieniędzy (to znaczy nie liczy się tych, które normalnie i tak by dostała) uzyskać doświadczenie [PD] (jeśli to było jej pierwsze doświadczenie, to jego ilość jest podwójna).

Niekiedy postać postanawia sama założyć swój majątek, który potem oddała by w dzierżawę. W tym celu musi w miesiącu świątecznym wpłacić do wspomnianej Rady rządzącej jakąś sumę, po czym co roku z tytułu dzierżawy będzie otrzymywała 1%(w wypadku pozytywnego targu 2%) wpłaconej sumy. Teoretycznie jest to ogromną stratą, ale tak naprawdę jest to jeden z lepszych sposobów uchronienia majątku przed kradzieżą, szantażem, itp, szczególnie w wypadku bardzo "ruchliwych" awanturników, itp.

Na zakończenie pewna uwaga. Gdyby postać chciała cały rok pracować (np. doglądając i pomnażając swój majątek), to jest w stanie [zależnie od MG] zarobić średnio kilkakrotnie więcej niż wynosi jej roczny przychód z jego dzierżawy.

LOSOWANIE MIEJSCA POCHODZENIA

W niektórych wypadkach ważne jest też gdzie (w jakim mieście) postać się urodziła, dlatego też MG może korzystać z poniższej tabeli, przy czym przyjmuje się, że większość awanturników pochodzi z największej wyspy Archipelagu Centralnego, zwanej Orcusem Wielkim.

Uwaga: na tej wyspie znajduje się też stolica państwa (Ostrogar) rządzonego przez Katana (która przy okazji jest też jego siedzibą).

TABELA Miast (Najczęstsze miejsca urodzenia, skąd pochodzą awanturnicy):

W nawiasie podana jest przybliżona liczebność stałych mieszkańców i rasy, które głównie zamieszkują dane miasto (dane datowane z początku 455 roku 4 Ery Nowych Czasów 13–go Transsu).

01 – 16%	Ostrogar	stolica Archipelagu Centralnego i orków	ok. 153 tys. mieszkańców	Or., pOr., L., pOl., pE., E., G., Kr., H.
17 – 25%	Get–warr–gar	miasto portowe i stolica kupiectwa	ok. 72 tys. mieszkańców	L., pOr, Or., pE., E., K., G., H., Re.
26 – 30%	Ranhar–gar		ok. 44 tys. mieszkańców	E., pE., pOr., Or., L., G., H.
31 – 34%	Ora–gar	stolica półolbrzymów, miasto portowe	ok. 34 tys. mieszkańców	pOl., Ol., Or, pOr., Kr., Re.
35 – 38%	Gasta	stolica reptillionów, miasto–twierdza	ok. 34 tys mieszkańców	Re., Kr., H., G. i L.
39 – 42%	Olgrion	stolica elfów	ok. 31 tys. mieszkańców	E., pE.
43 – 45%	Tagara Ciemna	jedna ze stolic ludzkich	ok. 29 tys. mieszkańców	L.
46 – 48%	Ongir–gar	miasto portowe	ok. 24 tys. mieszkańców	E., pE., L., pOr., Or.
49 – 51%	Aria–gar		ok. 22 tys. mieszkańców	Or., pOr., L., H., G., Re.
52 – 54%	Inchra–gar		ok. 21 tys. mieszkańców	Or., pOr., L.
55 – 56%	Tagara Szara	jedna ze stolic ludzkich	ok. 19 tys. mieszkańców	L.
57 – 58%	Tagara Biała	jedna ze stolic ludzkich	ok. 15,5 tys. mieszkańców	L., Kr.
59 – 60%	Ogra–gar	stolica ogrów, miasto portowe	ok. 13 tys. mieszkańców	Ogry, pOr., Or., K.
61 – 80%	rejony Orcusa oddalone od miast,wiejskie, ew. samotne posiadłości			
81 – 99%	rejony wysp znajdujących się wokół Orcusa (itp)			
100%	miejsce urodzenia bliżej nie znane (np. z innego archipelagu, itp)			

LOSOWANIE ZAWODÓW



Każda postać ma możliwość nauczenia się kilku zawodów w zależności od własnego pochodzenia, rodzinnych i regionalnych powiązań oraz własnej cierpliwości, przy czym maksymalna ilość zawodów zależy od jej mądrości. Aby sprawdzić ilu zawodów można się nauczyć gracz losując postać rzuca procentowo i porównuje wynik z mądrością postaci (z wartością współczynnika). Jeżeli postać rzuciła ponad wartość własnej mądrości, to oznacza, że nie była w stanie (itp.) nauczyć się jakiegokolwiek zawodu. W wypadku rzucenia poniżej wartości współczynnika każde 20 punktów różnicy pozwala na nauczenie się jednego zawodu [w przypadku niepełnych 20 punktów zaokrągla się w górę] (np. gnom z mądrością startową 110 wyrzucił 43, co oznacza, ze był on w stanie nauczyć się 4 zawodów). Postać (gracz) nie wybiera sobie zawodów, ale je losuje (w zależności od własnej klasy społecznej).

Zawodów tych postać uczy się przed szkoleniem na daną profesję, choć w praktyce losuje się je po wyszkoleniu. Czyni się tak ze względu na to, że jeśli wzrosła mądrość, to można wydłużając jego czas szkolenia przyuczyć postać do nowego zawodu, o ile oczywiście przyrost jej uzupełnił brakującą ilość punktów wyznaczającą możliwość wyuczenia się kolejnego zawodu.

Uwaga: po wyszkoleniu się na daną (dane) profesję nie jest się już w stanie przyuczyć do żadnego zawodu [nie dotyczy zawodów poznawanych przy pomocy magicznych Ksiąg Wiedzy].

Nauczenie się jednego zawodu trwa dwa lata, przy czym wiele zawodów wymaga poświęcenia dodatkowego czasu. Oznacza to, że postać wchodząc do gry jest starsza o tyle lat, ile trwała łącznie nauka tych zawodów. W trakcie tej nauki wszelkie roczne dochody postaci są wydawane na jej utrzymanie, opłaty itp.

Uwaga: Każdy zawód dostarcza dodatkowo pewne doświadczenie postaci (2–20 PD), przy czym niektóre z nich niekiedy dają jeszcze więcej.

Często zdarza się, że postać wylosuje ponownie dany zawód. W praktyce oznacza to, że udało się postaci wyuczyć tak dobrze danego zawodu (przy okazji trwało to też dwukrotnie dłużej), aż stała się w nim "specjalistą" (przy trójkrotnym wylosowaniu jest się mistrzem w tym zawodzie). "Specjalizacja" ta umożliwia wykonywania danej pracy z dwukrotnie większą efektywnością. Na przykład postać sprawdzając czy poprawnie wykonała daną pracę ma dwukrotnie większą szansę na powodzenie. Ponadto pozwala to dwukrotnie szybciej wykonywać swoją pracę (o ile jest to możliwe) oraz MG może założyć dodatkowe ułatwienia np. w przypadku płatnerza, specjalista może wyklepać uszkodzenia zbroi, których normalnie nie byłby w stanie naprawić zwykły płatnerz, a mistrz płatnerz może nawet reperować zbroje magiczne, itp.

TABELA LOSOWANIA ZAWODÓW (zależnie od klasy społecznej).

Uwaga: W przypadku gdy postać należy do niższej podklasy swojej Klasy Społecznej, to przy losowaniu numeru zawodu (rzutem 1–100) odejmuje 10, tak więc ma o wiele mniejsze szanse na wylosowanie "bogatszych" zawodów, natomiast jeśli należy do wyższej podklasy swojej Klasy Społecznej to do rzutu losującego zawód dodaje 10, a więc odwrotnie, przy czym elita władzy dodaje aż 20 [w wypadku rzucenia w przedziale 97–100 nic się nie modyfikuje].

LISTA ZAWODÓW dla Klas Niższych

(CHŁOPSTWO I BIEDOTA)

1 – 3 **Żebrak** – pozwala na umiejętne (procentowy rzut na CH.) wyłudzanie datków (w odpowiednich okolicznościach), tak by nie zmieniło to pozytywnej reakcji do żebraka lub zmieniło złe nastawienie na pozytywne.

4 – 6 **Pastuch** – pozwala na umiejętne doglądanie (procentowy rzut na MD.) grup hodowlanych zwierząt, tak by nawet w trakcie niebezpieczeństwa nie rozbiegły się itp., ponadto umożliwia obłaskawianie zwierząt roślinożernych, tak by zmieniły one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., trwa 1–5 rund, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze).

7 – 9 **Stajenny** – pozwala na umiejętne obchodzenie się z końmi (itp. istotami jak np. pegazy, jeśli zaistnieje taka sytuacja), przez co koń dwukrotnie szybciej odpoczywa po długiej jeździe (normalnie, średnio na każde 3 godziny jazdy potrzebuje godzinę wypoczynku), ew zdrowieje.
Uwaga: zawód ten umożliwia obłaskawianie koni, tzn. tak by zmieniły one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., trwa 1–5 rund, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze).

10 – 12 **Górnik** – posiada umiejętność fizycznego (b. 20 + 1–10 [premiowane] do SF) wydobywania kruszców, przy pomocy oskardu (b. +10 do biegłości w oskardach), kopania chodników oraz określanie potencjalnego bezpieczeństwa korytarza itp (procentowy rzut na MD.).
Uwaga: w niektórych okolicznościach MG może zadecydować o dodatkowym wykorzystaniu możliwości tego zawodu.

13 – 15 **Goniec** – postać taka normalnie dwukrotnie wolniej męczy się podczas biegu, a jeśli jest niczym nie obciążona, to aż pięciokrotnie wolniej.

16 – 18 **Tragarz** – postać jest przyuczona do noszenia dużych ciężarów, w związku z czym jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Postać ta umie dźwigać ciężary (unieść nad ziemię i przemieścić na karku) dwukrotnie większe niż dotąd mogła, a jej SF odrobinę wzrasta (b. +10).

19 – 21 **Służący** – postać taka nabiera wprawy w odpowiednim zwracaniu się do osób trzecich, dzięki czemu jej niekorzystny wpływ na innych może zostać zmieniony (w praktyce oznacza to dwukrotny rzut na reakcję, przy czym wybiera się wynik korzystniejszy). Ponadto postać zachowuje się lepiej np. milej, dzięki czemu jej Prezencja odrobinę wzrasta (b. +10).

22 – 24 **Rybak** – uczy umiejętności połowu ryb w każdych warunkach przy pomocy sieci lub harpunu itp. (procentowy rzut na TR w takich okolicznościach; b.+10% do biegłości w sieci albo harpunie), ponadto umożliwia wykrywanie dobrych łowisk (procentowy rzut na MD.).
Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać.

25 – 27 **Drwal** – pozwala dwukrotnie sprawniej (m.in. szybciej) ścinać drzewa oraz dwukrotnie mniej męczyć się przy tej pracy, ponadto postać ma odrobinę większą SF (o b. 10 + 1–10 [premiowany]) oraz zyskuje biegłość we władaniu siekierą i to większą niż przy normalnej nauce (b. +10 do biegłości w siekierach).

28 – 30 **Pilot** – postać posiada dużą znajomość lokalnych akwenów i linii brzegowych (procentowy rzut na MD.), ponadto jest w stanie z dziobu okrętu wypatrzeć każde naturalne niebezpieczeństwo (procentowy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 SZ).
Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej MD. (b. +3).

31 – 33 **Pływak** – pozwala nauczać pływania (po półrocznej nauce procentowy rzut na ZR czy uczeń nauczył się pływać), ponadto w niektórych wypadkach pozwala służyć za ratownika itp (np. płynąć mimo znacznego obciążenia). Po szkoleniu postać ma zwiększoną (o b. 10 + 1–10 [premiowany]) SF.
Uwaga: pływanie sprawdza się procentowy rzutem na SF – 10/na każde przepłynięte 50 metrów (w wypadku pływaka i nurka/200 m, a wypadku nieumiejących pływać/2 m).

34 – 36 **Marynar**z – pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).
Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej MD. (b. +2).

37 – 39 **Nurek** – pozwala świetnie pływać (patrz pływak) i dwukrotnie dłużej przebywać bez oddechu pod wodą (tzn. w każdej rundzie pod wodą sprawdza się procentowy rzut na Przeżycie [odporność nr. 4] – 10/kolejną rundę, a wypadku nurka – 5/kolejną rundę).

40 – 42 **Flisak** – pozwala umiejętnie spławiać drewno rzekami, budować i kierować tratwami, a także umożliwia rozpoznawanie cech rzek, prądów, płycizn, brodów (procentowy rzut na MD.).
Uwaga: flisacy z reguły umieją pływać.

43 – 45 **Murarz** – pozwala umiejętnie murować itp. nawet skomplikowane budowle (procentowy rzut na akt. ZR) oraz oceniać trwałość budowli, cieńsze lub grubsze ściany, jakość i trwałość wykonania itp. (procentowy rzut na 1/2 MD.).

46 – 48 **Tkacz** – jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, pozwala na wyrabianie nici, przędzenie itp.
Uwaga: przy pomocy tej zdolności jest się w stanie wyrabiać liny, sznury, sieci itp.

49 – 51 **Rzeźbiarz** – pozwala na wykonywanie rzeźb i itp. przedmiotów (procentowy rzut na 1/2 ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na 1/2 ZR i na 1/2 INT). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, ponadto po stażu rzeźbiarz ma odrobinę zwiększoną ZR (b. +5 do ZR).

52 – 54 **Krawiec** – pozwala na szycie z materiału ubrań i innych tego typu okryć oraz na naprawę ich (procentowy rzut na ZR).

55 – 57 **Pszczelarz** – umiejętność zakładania pasiek i odnajdywania pszczelich gniazd (procentowy rzut na MD.). Pozwala na długoletnie utrzymanie (ew. zintensyfikowanie) hodowli oraz na umiejętne obchodzenie się z dzikimi pszczołami itp. (procentowy rzut na INT).
Uwaga: elf, specjalista w tym zawodzie i zarazem piekarz jest w stanie wytwarzać lembasy (chleb elfów).

58 – 60 **Grabarz** – umożliwia wykonywanie pochówku (procentowy rzut na MD.) według obowiązujących kanonów

(obrządków) danej religii (początkowo poza własnym grabarz uczy się jeszcze dwóch innych religii), ponadto umożliwia analizowanie struktur grobowców, a także rozpisywać ich plany itp. (procentowy rzut na 1/2 INT).

61 – 63 **Cieśla** – umie przetwarzać odpowiednie kawałki drewna na meble, narzędzia, czy bronie drewniane (procentowy rzut na ZR), ponadto pozwala na wykonywanie niektórych machin oblężniczych itp. (procentowe rzuty kolejno na 1/2 ZR akt i na 1/2 MD.).

64 – 66 **Ogrodnik** – umiejętność zakładania i pielęgnacji ogrodów (procentowy rzut na MD.), która ponadto umożliwia rozpoznawanie (też właściwości) wszelkich gatunków roślin ogrodowych i ich uprawę (procentowy rzut na 1/2 MD.).
Uwaga: ogrodnik specjalista uczy się rozpoznawać i inne rośliny.

67 – 69 **Zielarz** – po czteroletniej nauce pozwala nabyć umiejętności zielarza, które są opisane pod nr. 13 (podstawy zielarstwa) i nr. 14 (preparowanie wywarów) zdolności funkcyjnych druida (z tym, że zielarz startowo uczy się właściwości 1–10 ziół).

70 – 72 **Garncarz** – jeżeli są ku temu odpowiednie materiały pozwala na wyrabianie naczyń glinianych itp. (procentowy rzut na ZR). Ponadto postać taka ma zwiększoną ZR (b. +5 ZR).

73 – 75 **Kucharz** – pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzut na MD.), ponadto w sytuacjach stresowych (głód) potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się ono do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (b. +5 do PR).
Uwaga: kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące (itp).

76 – 78 **Hodowca** – potrafi umiejętnie doglądać hodowane zwierzęta (procentowy rzut na MD.), ponadto, po rocznej praktyce z danym gatunkiem, potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na 1/2 INT).
Uwaga: w niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich zwierząt itp. istot.

79 – 81 **Woźnica** – po nauce umożliwia sprawne powożenie i manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (b. +10% do TR) itp.
Uwaga: woźnica specjalista jest w stanie jednocześnie walczyć i powozić.

82 – 84 **Rolnik** – umiejętność zakładania pól uprawnych i uprawy roli (procentowy rzut na MD.). Ponadto umożliwia rozpoznawanie (również właściwości) wszelkich gatunków roślin uprawnych (procentowy rzut na 1/2 MD.).
Uwaga: Po dodatkowym dwuletnim stażu dzięki wprawie w posługiwaniu się kosą lub sierpem postać taka zyskuje b. +10% do biegłości w takiej broni.

85 – 87 **Piekarz** – umożliwia wypiek (itp.) wszelkiego rodzaju pieczywa (procentowy rzut na MD.) oraz wytwarzanie ciast, ciasteczek itp (procentowy rzut na 1/2 MD.).

88 – 90 **Garbarz** – przy pomocy jednego z ziół (amun–sor, rośnie na bagnach) jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąkaniem wodą. Postać jest też w stanie garbować większość skór innych istot (np. smoków).
Uwaga: wyprawiona skóra zachowuje najczęściej 1/4 (ew. w wypadku "specjalisty" garbarza 1/2) swych możliwości wyparowań (itp.) oraz wynikające z tego ograniczenia ruchu (ma takie jak pierwotnie).

91 – 93 **Kowal** – umie przetwarzać (procentowy rzut na akt. ZR) kawałki żelaza na proste narzędzia i przedmioty żelazne (w połączeniu z płatnerzem daje dwukrotnie większą skuteczność regeneracji uszkodzeń zbroi). Ponadto postać zyskuje b. 20 + 1–10 [premiowany] do SF oraz b. 10% do biegłości we wszelkich młotach.

94 – 96 **Młynarz** – jeżeli są ku temu odpowiednie warunki pozwala na wydajny przemiał ziarna na mąkę itp. (procentowy rzut na MD.), ponadto postać ma zwiększoną SF (tzn. b. 10 + 1–10 [premiowany] do SF) i bez problemu umie obsługiwać młyn itp.

97 zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. pieśniarz ludowy.

98 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klas średnich.

99 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klas wyższych.

100 zawód niezwykle rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG, ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp).

LISTA ZAWODÓW dla Klas Średnich

(MIESZCZAŃSTWO)

1 – 3 **Żebrak** – pozwala na umiejętne (procentowy rzut na CH.) wyłudzanie datków (w odpowiednich okolicznościach), tak by nie zmieniło to pozytywnej reakcji do żebraka lub zmieniło złe nastawienie na pozytywne.

4 – 6 **Goniec** – postać taka normalnie dwukrotnie wolniej męczy się podczas biegu, a jeśli jest niczym nie obciążona, to aż pięciokrotnie wolniej.

7 – 9 **Stajenny** – pozwala na umiejętne obchodzenie się z końmi (i podobnymi istotami jak pegazy, jeśli zaistnieje taka sytuacja), dzięki czemu koń dwukrotnie szybciej odpoczywa po długiej jeździe (normalnie na każde 3 godziny jazdy potrzebuje godzinę wypoczynku), ew. zdrowieje.
Uwaga: zawód ten umożliwia obłaskawianie koni, tak by zmieniły one nastawienie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., trwa 1–5 rund, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze).

10 – 12 **Górnik** – posiada umiejętność fizycznego (b. 20 + 1–10 [premiowany] do SF) wydobywania kruszców, przy pomocy oskardu (b. +10% do biegłości w oskardach), kopania chodników oraz określanie potencjalnego bezpieczeństwa korytarza, itp (procentowy rzut na MD.).
Uwaga: w niektórych okolicznościach MG może zadecydować o dodatkowym wykorzystaniu możliwości tego zawodu.

13 – 15 **Marynarz** – pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).

Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej MD. (b. +2).

16 – 18 **Tragarz** – postać jest przyuczona do noszenia dużych ciężarów, w związku z czym jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Po praktyce postać taka umie dźwigać ciężary (unieść nad ziemię i przemieścić na karku) dwukrotnie większe niż dotąd mogła, a jej SF trochę wzrasta (b. +10).

19 – 21 **Służący** – postać taka nabiera wprawy w odpowiednim zwracaniu się do innych, dzięki czemu jej niekorzystny wpływ na innych zawsze może zostać zmieniony (w praktyce oznacza to dwukrotny rzut na reakcję, przy czym wybiera się wynik korzystniejszy). Ponadto taka postać zawsze odtąd zachowuje się bardziej np. milej, przez co jej Prezencja trochę wzrasta (b. +10).

22 – 24 **Kucharz** – pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzut na MD.), ponadto w sytuacjach strefowych potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (b. +5 do PR).

Uwaga: kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące (itp).

25 – 27 **Dozorca** – postać taka jest przyuczona do całonocnego czuwania (procentowy rzut na szok [4] czy nie uśnie w trakcie czuwania), tak by ew. nie odczuwać zmęczenia po nieprzespanej nocy (procentowy rzut 1/2 Żywotności, ew. na połowę tej szansy przy kolejnym czuwaniu bez snu). Zaniepokojony czymś jest w stanie wykryć (jeśli naprawdę jest) czające lub zbliżające się niebezpieczeństwo (procentowy rzut na MD.) oraz stojącego na warcie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (dwa razy większa szansa na uniknięcie zaskoczenia).

28 – 30 **Krawiec** – pozwala na szycie ubrań i innych tego typu okryć oraz ich naprawę (procentowy rzut na ZR).

31 – 33 **Treser** – jeżeli postać ma odpowiednią wiedzę (procentowy rzut na 1/2 MD., ew. później już automatycznie) o danym zwierzęciu (itp. istoty) to jest w stanie obłaskawiać to zwierzę, tak by zmieniło one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., trwa 10–100 dni, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze, ale pozytywne zmienia już nastawienie nie tylko do tresera, ale i do innych ludzi). Ponadto postać taka oswojone zwierzę jest w stanie uczyć prostych sztuczek (maksimum 1 próba/2 MD. powyżej 10, trwa 1–100 dni), udanie, jeśli zwierzę pojęło to co od niego wymagano (procentowy rzut na INT zwierzaka).

34 – 36 **Fryzjer** – daje umiejętność czesania włosów czy golenia (procentowy rzut na ZR) oraz pozwala (procentowy rzut na 1/2 INT) na wykonanie fryzury tak, by postać dzięki niej miała zwiększoną prezencję do najbliższego snu (o b. +10, a w przypadku kobiet +30).

37 – 39 **Ptasznik** – potrafi umiejętnie doglądać hodowanego ptactwa (procentowy rzut na MD.), ponadto po rocznej praktyce w ich trzymaniu potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na 1/2 INT).

Uwaga: w niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich ptaków podobnych istot.

40 – 42 **Woźnica** – po nauce umożliwia sprawne powożenie, manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (b.+10% do TR) itp.

Uwaga: woźnica specjalista bez problemu jest w stanie naraz walczyć i powozić.

43 – 45 **Murarz** – pozwala umiejętnie murować itp. nawet skomplikowane budowle (procentowy rzut na akt. ZR) oraz oceniać trwałość budowli, cieńsze lub grubsze ściany, jakość i trwałość wykonania itp. (procentowy rzut na 1/2 MD).

46 – 48 **Tkacz** – jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, to pozwala na wyrabianie nici, przędzenie itp.

Uwaga: przy pomocy tej zdolności jest się w stanie wyrabiać liny, sznury, sieci itp.

49 – 51 **Rzeźbiarz** – pozwala na wykonywanie ręczne rzeźb itp. przedmiotów (procentowy rzut na 1/2 ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na 1/2 ZR i na 1/2 INT). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, ponadto po dwuletnim stażu rzeźbiarz ma trochę zwiększoną ZR (b. +5 do ZR).

52 – 54 **Garbarz** – przy pomocy jednego z ziół (amun–sor, rośnie na bagnach) jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą. Postać taka jest też w stanie garbować większość skór innych istot (np. smoków).

Uwaga: wyprawiona tak skóra zachowuje najczęściej 1/4 (ew. w wypadku "specjalisty" garbarza 1/2) swych możliwości wyparowań (itp.) oraz wynikające z tego ograniczenia ruchu (ma takie jak pierwotnie).

55 – 57 **Bosman** – umożliwia poprawne dowodzenie załogami statków, by mogły one rozwijać maksymalną prędkość i sprawnie manewrować (ew. procentowy rzut na MD.. w sytuacjach stresowych), ponadto po dodatkowym trzyletnim stażu jest w stanie na okres śr. 1 godz/10 MD. stwierdzić (procentowy rzut na 1/2 INT) nadchodzącą zmianę pogody itp. W niektórych sytuacjach zawód ten ma dodatkowe zastosowania (np. podczas opracowania metody zejścia z mielizny, łatania statku, itp).

Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać, a po dodatkowym stażu jej MD. lekko wzrasta (b.+5 do MD.).

58 – 60 **Grabarz** – umożliwia wykonywanie pochówku (procentowy rzut na ZR) według obowiązujących kanonów (obrządków) danej religii (początkowo poza własnym grabarz uczy się jeszcze dwóch innych religii), ponadto umożliwia analizowanie struktur grobowców itp. budowli, a także rozpisywać ich plany.

61 – 63 **Piekarz** – umożliwia wypiek (itp.) wszelkiego pieczywa (procentowy rzut na MD..) oraz wytwarzanie ciast, ciasteczek, itp. (procentowy rzut na 1/2 MD.).

64 – 66 **Kowal** – umie przetwarzać (procentowy rzut na akt. ZR) kawałki żelaza na proste narzędzia i przedmioty żelazne (w połączeniu z płatnerzem daje dwukrotnie większą skuteczność regeneracji uszkodzeń np. zbroi), ponadto postać taka zyskuje b. 20 + 1–10 [premiowane] do SF oraz b. 10(%) do biegłości we wszelkich młotach.

67 – 69 **Stolarz** – umie przetwarzać odpowiednie kawałki drewna na meble, narzędzia, czy bronie drewniane (procentowy rzut na ZR), ponadto pozwala na wykonywanie niektórych maszyn oblężniczych itp. (procentowy rzut na sumę 1/2 ZR akt i 1/10 MD.).

70 – 72 **Garncarz** – jeżeli są ku temu odpowiednie materiały pozwala na wyrabianie naczyń glinianych itp. (procentowy rzut na ZR). Ponadto po stażu postać taka ma trochę zwiększoną ZR (b. +5 ZR).

73 – 75 **Skryba** – pozwala dwukrotnie szybciej pisać (przepisywać lub pisać pod dyktando), ponadto daje szansę odczytywania zamazanych, zniszczonych, itp. nieczytelnych tekstów (jeżeli połowa INT skryby jest większa od procentu stopnia nieczytelności tekstu, to skryba jest w stanie go teoretycznie odczytać).

76 – 78 **Kat** – pozwala nabyć wiedzy o torturowaniu skazańców (procentowy rzut na 1/2 INT – nieudany prowadzi do kalectwa lub śmierci i procentowy rzut na szok ofiary czy zacznie np. mówić). Po dodatkowym dwuletnim stażu postać nabiera wprawy w eliminowaniu skazańców, trochę zwiększając przy tym swoją biegłość (b. +10) w toporach i mieczach (mieczami ścina się wyłącznie arystokrację).

79 – 81 **Tłumacz** – postać dwa razy szybciej uczy się (lub kogoś) obcych języków (normalnie nauka języka trwa 1 rok/1 Stopień Trudności Językowych). Postać nabiera lepszej elokwencji (tzn. jej CH zwiększa się o b. 10).
Uwaga: Tłumacz specjalista jest w stanie wyuczyć się w sumie dwukrotnie więcej Stopni Trudności Językowych, niż by to wynikało z jego MD. (normalnie ich suma nie może przekroczyć 1/10 wartości MD.).

82 – 84 **Architekt** – umożliwia wykonanie planów określonej budowli (procentowy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD., modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na MD.) wykonywania danej kondygnacji, tak by poprawić błędy w planach lub budowniczych.
Uwaga: w niektórych sytuacjach umiejętności architekta mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych przejść itp.).

85 – 87 **Mineralog** – pozwala na zidentyfikowanie danego minerału (procentowy rzut na MD.) i rozpoznanie jego właściwości (procentowy rzut na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT). Po rocznym stażu umożliwia opracowanie najbardziej ekonomicznej metody wydobycia danego minerału czy innej kopaliny (kruszcu, rudy).
Uwaga: mineralog specjalista jest w stanie (procentowy rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD.) po udanym badaniu terenu (przez min 1–10 dni/metr głębokości) wykryć obecność na tym obszarze (o ile w ogóle istnieje) złoża danego minerału (np. stwierdza obecność żyły złota itp).

88 – 90 **Płatnerz** – daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające godzinę/1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.). Ponadto z odpowiednich materiałów pozwala na wyrabianie określonej części uzbrojenia (zbroi), przy czym trwa to 4 dni/1 kg wagi zbroi (1 dzień/1 punkt SF wagi danej części zbroi, przy czym w wypadku zbroi miarowych czas ten wydłuża się dwukrotnie, a w wypadku zbroi odlewanych, aż czterokrotnie itp.).
Uwaga: w niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, np. w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych zbroi.

91 – 93 **Złotnik** – pozwala wyceniać (procentowy rzut na MD.) przedmioty wykonane ze złota (i itp kruszców) oraz na ich wyrób, obróbkę czy naprawę (procentowy rzut na ZR akt).

94 – 96 **Jubiler** – pozwala dokładnie wyceniać (procentowy rzut na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT, inaczej podaje wartość przybliżoną) wartości klejnotów (itp. precjozów) oraz na szlifowanie, oprawianie itp. manipulacje (procentowy rzut na ZR akt).

97 zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. najstarszy kobiecy zawód świata.

98 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klas niższych.

99 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klas wyższych.

100 zawód niesamowicie rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG, ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp).

LISTA ZAWODÓW dla Klas Wyższych

(SZLACHTA I ELITA WŁADZY)

1 – 3 **Poborca** – posiada umiejętności egzekwowania podatków i długów, np. poprzez zastraszenie (procentowy rzut na 1/2 INT i procentowy rzut na sugestię ofiary czy temu ulegnie). Zawód ten umożliwia także orientowanie się w systemach podatkowych itp. (w efekcie zwiększa on trochę szansę targowania, tzn. o b. +10) i zwiększa CH. postaci (b. 10 + 1–10 [Premiowany]).

4 – 6 **Marynarz** – pozwala na odpowiednią obsługę statków (itp.) o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym).
Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej MD. (b. +2).

7 – 9 **Bosman** – umożliwia poprawne dowodzenie załogami statków, tak by rozwijać maksymalną prędkość i manewrować (ew. procentowy rzut na MD. w sytuacjach stresowych), ponadto po dodatkowym trzyletnim stażu jest w stanie na okres śr. 1 godz/10 MD. stwierdzić (procentowy rzut na 1/2 INT) nadchodzącą zmianę pogody itp. W niektórych sytuacjach zawód ten ma dodatkowe zastosowania (np. podczas opracowania metody zejścia z mielizny, łatania statku, itp).
Uwaga: przy okazji postać uczy się też pływać i troszeczkę wzrasta jej MD. (b. +5).

10 – 12 **Skryba** – pozwala dwukrotnie szybciej pisać (przepisywać lub pisać pod dyktando), ponadto daje szansę odczytywania zamazanych, zniszczonych itp. nieczytelnych tekstów (jeżeli połowa INT skryby jest większa od procentowego stopnia nieczytelności tekstu, to skryba jest w stanie go teoretycznie odczytać).

13 – 15 **Kucharz** – pozwala na umiejętne przygotowywanie posiłków (procentowy rzut na MD.), ponadto w sytuacjach stresowych potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych istot, tak by nadawało się do zjedzenia, tzn. by nie czuć było zbytnio przykrego smaku lub zapachu itp. Zachowanie kucharza i jego profesja sprawiają, że m.in. jest on mile widziany (b. 5 do PR).
Uwaga: kucharz specjalista potrafi przyrządzać jedzenie nawet z zabitych monstrów, tak by po spożyciu nie okazywało się np. trujące (itp).

16 – 18 **Zbrojmistrz** – daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń broni (o ile jest to

możliwe), trwające godzinę/1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.). Ponadto z odpowiednich materiałów pozwala na wyrabianie określonej broni (o ile ma się oczywiście jej pierwowzór), przy czym trwa to 4 dni/1 kg wagi broni (1 dzień/1 punkt SF wagi danej broni).

Uwaga: w niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych broni, też sporządzania planów machin oblężniczych itp.

19 – 21 **Płatnerz** – daje umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające godzinę/1 uszkodzenie (udane po procentowym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD.). Ponadto z odpowiednich materiałów pozwala na wyrabianie określonej części uzbrojenia (zbroi), przy czym trwa to 4 dni/1 kg wagi zbroi (1 dzień/1 punkt SF wagi danej części zbroi, przy czym w wypadku zbroi miarowych czas ten wydłuża się dwukrotnie, a w wypadku zbroi odlewanych, aż czterokrotnie itp).

Uwaga: w niektórych przypadkach można ten zawód w inny sposób wykorzystywać, np. w celu określenia wartości lub cech charakterystycznych zbroi.

22 – 24 **Malarz** – pozwala na wykonywanie obrazów itp. malowideł (procentowy rzut na 1/2 ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na 1/2 INT i 1/2 ZR). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki.

25 – 27 **Złotnik** – pozwala wyceniać (procentowy rzut na MD.) przedmioty wykonane ze złota (itp. kruszców) oraz na ich wyrób, obróbkę czy naprawę (procentowy rzut na ZR akt).

28 – 30 **Bibliotekarz** – uczy postać bardzo efektywnie korzystać z wiedzy zawartej w księgach (np. pięciokrotnie skraca czas wyszukiwania określonych informacji lub stwierdzenia ich braku), ponadto dzięki obyciu z wszelkimi książkami jest w stanie o wiele umiejętniej z nich korzystać, przez co zyskuje nawet niekiedy dwukrotnie więcej informacji niż normalna postać (np. czytając magiczną Księgę Wiedzy jest w stanie zyskać o 10–100% więcej niż normalnie kto inny albo tyle samo mniej stracić). Po dwuletnim stażu MD. takiej postaci trochę wzrasta (b. +20).

Uwaga: bibliotekarz specjalista zyskuje dodatkowo 20–200 doświadczenia [PD].

31 – 33 **Treser** – jeżeli postać ma odpowiednią wiedzę (procentowy rzut na 1/2 MD, ew. później już automatycznie) dotyczącą danego zwierzęcia (itp. istoty) to jest w stanie obłaskawiać to zwierzę, tak by zmieniło one nastawienie z np. wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (procentowy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., trwa 10–100 dni, przy czym jeśli nie wyjdzie uniemożliwia dalsze, ale pozytywne zmienia już nastawienie nie tylko do tresera, ale i do innych ludzi). Ponadto postać taka oswojone zwierzę jest w stanie uczyć prostych sztuczek (maksimum 1 próba/2 MD. powyżej 10, trwa 1–100 dni), udanie, jeśli zwierzę pojęło to co od niego wymagano (procentowy rzut na INT zwierzaka).

34 – 36 **Jeździec** – umożliwia doskonałe poznanie jazdy konnej, tak, że będąc konno ma się odrobinę większą szansę trafiania przeciwnika (b. +10% do TR) oraz wykonując jakąkolwiek ekwilibrystykę mniejsze szanse np. na upadek (b. +10) przy próbie ściągnięcia z konia itp.

Uwaga: w niektórych sytuacjach zawód ten może być wykorzystywany do nauki jazdy konnej, przy wyścigach itp, ponadto kumuluje się ze zdolnością jeździectwa np. u rycerzy.

37 – 39 **Sokolnik** – potrafi umiejętnie doglądać hodowlę sokołów itp. ptaków (procentowy rzut na MD.), ponadto po rocznej praktyce potrafi stworzyć warunki do ich rozmnażania (ew. procentowy rzut na 1/2 INT).

Uwaga: w niektórych wypadkach zawód ten pozwala przyuczyć się do hodowli i rozmnażania dzikich ptaków itp. istot.

40 – 42 **Woźnica rydwanów** – po nauce umożliwia sprawne powożenie, manewrowanie każdym rodzajem wozu konnego. Ponadto pozwala powozić rydwanami, wykorzystywać dwukrotnie lepiej naturalną obronę wozu oraz uczy jak walczyć na nich w trakcie ruchu (b.+10% do TR) itp. (np. pozwala organizować wyścigi).

Uwaga: woźnica specjalista bez problemu jest w stanie naraz walczyć i powozić.

43 – 45 **Jubiler** – pozwala dokładnie wyceniać (procentowy rzut na sumę 1/2 MD + 1/10 INT, inaczej podaje wartość przybliżoną) wartości klejnotów (itp. precjozów) oraz na szlifowanie, oprawianie itp. manipulacje (procentowy rzut na akt. ZR).

46 – 48 **Tkacz gobelinów** – jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, pozwala na wyrabianie nici, przędzenie, wyrób makat, gobelinów, dywanów itp.

Uwaga: w większości są to wyroby ozdobne, ponadto zawód ten umożliwia wycenę (procentowy rzut na MD.) takich przedmiotów itp.

49 – 51 **Rzeźbiarz** – pozwala na wykonywanie ręczne rzeźb itp. przedmiotów (procentowy rzut na 1/2 ZR), ponadto pozwala na naprawianie uszkodzonych podobnych dzieł sztuki (procentowe rzuty kolejno na 1/2 INT i na 1/2 ZR). Zawód ten pozwala na automatyczną pobieżną wycenę wartości takich dzieł sztuki, ponadto rzeźbiarz ma lekko zwiększoną ZR (b. +5 do ZR).

52 – 54 **Tancerz** – umożliwia poznanie (procentowy rzut na MD.) zasad tańców (najczęściej regionalnych) oraz daje umiejętność bezbłędnego ich wykonywania (procentowy rzut na ZR). W niektórych wypadkach sprawdzanie reakcji do postaci tańczącej wywiera o wiele lepszy efekt niż normalnie (dwukrotny procentowy rzut na reakcję, przy czym wybiera się niższy wynik). Postaci wzrasta trochę ZR (b. +10).

55 – 57 **Tłumacz** – postać dwa razy szybciej uczy się (lub kogoś) obcych języków (normalnie nauka języka trwa 1 rok/1 Stopień Trudności Językowych). Postać nabiera lepszej elokwencji (tzn. jej CH zwiększa się o b. 10).

Uwaga: Tłumacz specjalista jest w stanie wyuczyć się w sumie dwukrotnie więcej Stopni Trudności Językowych, niż by to wynikało z jego MD. (normalnie ich suma nie może przekroczyć 1/10 wartości MD.).

58 – 60 **Architekt** – umożliwia wykonanie planów określonej budowli (procentowy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD., modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na MD.) wykonywania danej kondygnacji, tak by poprawić błędy w planach lub budowniczych.

Uwaga: w niektórych sytuacjach umiejętności architekta mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych przejść itp).

61 – 63 **Mineralog** – pozwala na zidentyfikowanie danego minerału (procentowy rzut na MD.) i rozpoznanie jego właściwości (procentowy rzut na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT). Po rocznym stażu umożliwia opracowanie najbardziej ekonomicznej metody wydobycia danego minerału czy innej kopaliny (kruszcu, rudy).
Uwaga: mineralog "specjalista" jest w stanie (procentowy rzut na 1/10 INT i MD) po udanym badaniu terenu (przez min. 1–10 dni/metr głębokości) wykryć obecność na tym obszarze (o ile w ogóle istnieje) złoża danego minerału (np. stwierdza obecność żyły złota itp).

64 – 66 **Śpiewak** – postać taka ma bardzo duże wyczucie rytmu, co pozwala jej komponować (procentowy rzut na 1/2 INT) i śpiewać (procentowy rzut na CH, przy czym jeśli był to rzut wyjątkowo niski, to postacie słuchające mają szansę zostać oczarowane tym śpiewem, tzn. jeśli nie odeprą tej formy oczarowania – 2, to muszą sprawdzić jeszcze raz swą reakcję względem śpiewaka czy odtąd nie będzie lepsza).

67 – 69 **Aktor** – postać taka ma duże wyczucie sytuacji, dzięki czemu jeśli zadeklaruje grę, potrafi na postaciach, które mają do niego niechętną reakcję wywrzeć nowe, lepsze wrażenie (dodatkowy procentowy rzut na reakcję, szczególnie podczas poznawania się w takich okolicznościach, przy czym wybiera się lepszy rezultat). Ponadto postać taka na stałe uczy się pewnych manier dzięki którym jej prezencja trochę wzrasta (b. +20 do PR).

70 – 72 **Poeta** – postać nabywa umiejętności pisanie wierszy i składanie rymów (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.), ponadto jest też w stanie poprawnie recytować je (procentowy rzut na CH, przy czym jeśli był to rzut wyjątkowo niski, postacie słuchające mają szansę zostać oczarowane tą recytacją, tzn. jeśli nie odeprą tej formy oczarowania – 2, to muszą sprawdzić jeszcze raz swą reakcję względem poety czy nie będzie lepsza itp).

73 – 75 **Pisarz** – postać nabywa umiejętności poprawnego (procentowy rzut na MD.) pisania powieści itp. opowieści, jest w stanie umiejętnie przelewać na papier swoje pomysły czy ody pochwalne dla innych. Postać jest w stanie sama wymyślać i spisywać prawdziwe lub fikcyjne historie, wyciągać wnioski z już istniejących opowieści, legend, opisów, a ponadto zauważalny jest pewien wzrost MD. takiej postaci (b. +5).
Uwaga: pisarz specjalista zyskuje dodatkowo 5–50 Punktów Doświadczenia.

76 – 78 **Szkutnik** – umożliwia wykonanie planów określonego statku morskiego (i itp. łodzi, procentowy rzut na sumę 1/2 INT + 1/10 MD, modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (procentowy rzut na MD.) wykonywania danej łodzi, by poprawić błędy w planach lub budowniczych.
Uwaga: w niektórych sytuacjach umiejętności szkutnika mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji czy przy poszukiwaniu ukrytych schowków na statku itp), szczególnie, że bez odpowiednich planów sporządzonych przez taką postać nie można naprawiać żadnych poważniejszych uszkodzeń itp.

79 – 81 **Gracz (szuler)** – postać nabiera umiejętności we wszelkich odmianach gier hazardowych itp (ew. wymagany procentowy rzut na MD lub na ZR), ponadto nabiera predyspozycji do oszukiwania (np. jest w stanie tak przekręcić rzuconą kostkę by mogła wyrzucać tylko parzyste liczby itp, ew. wymagany procentowy rzut na sumę 1/2 ZR i 1/10 SZ) lub wykrywania oszustwa (procentowy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 SZ). Po rocznym stażu postać posiada już takie ogranie, że jej rzeczywista szansa sukcesu jest śr. o 10% większa (w praktyce oznacza to np. dodawanie 1 punktu do wyniku rzutu kilkoma kostkami itp).

82 – 84 **Myśliwy** – postać nabiera odpowiedniej wiedzy na temat leśnych zwierząt, tak że jest w stanie je odnaleźć w środowisku w którym żyją (procentowy rzut na MD., trwa 1–10 godzin). Po odnalezieniu zwierzyny postać taka jest w stanie przybliżyć się do niej (na odległość strzału z łuku lub rzutu oszczepem) tak by jej nie spłoszyć (procentowy rzut na sumę 1/2 ZR i 1/10 INT).
Uwaga: po dwuletnim stażu postać taka nabiera również wprawy w posługiwaniu się łukiem, kuszą albo oszczepem (b. +10 do biegłości w wybranej broni).

85 – 87 **Religioznawca** – postać zyskuje kompletną wiedzę (b. +5 do MD.) na temat lokalnych religii, panujących obrządków i zwyczai, zna rodzaje składanych ofiar, darów itp (ew. wymagany procentowy rzut na MD.), ponadto po dodatkowym rocznym stażu zyskuje (też ew. b. +5 do MD.) część wiedzy odnośnie starożytnych religii, ich przeszłości itp. (ew. wymagany procentowy rzut na 1/2 MD.).
Uwaga: religioznawca specjalista jest w stanie posiąść wiedzę odnośnie także religii antycznych itp. ponadto zyskuje dodatkowo 10–100 Punktów Doświadczenia.

88 – 90 **Kolekcjoner** – postać zajmuje się zbieraniem, wymianą i ew. handlem wszelkimi dziełami sztuki, zyskując przy tym umiejętność bezbłędnej ich wyceny (procentowy rzut na sumę 1/2 MD. + 1/10 INT), konserwacji itp.
Uwaga: po rocznym stażu (i wydatkach) poprzez odpowiednie transakcje (np. wymiany) postać taka jest w stanie podwoić swój majątek włożony w zebrane dzieła sztuki, oczywiście o ile są ku temu wszelkie możliwości (dotyczy to głównie operacji przeprowadzanych w dużych miastach itp).

91 – 93 **Historyk** – postać zyskuje kompletną wiedzę (b. +5 do MD.) na temat historii lokalnej (ew. wymagany procentowy rzut na MD.), ponadto po rocznym stażu zyskuje (też ew. b. +5 do MD.) część wiedzy odnośnie historii starożytnej (ew. wymagany procentowy rzut na 1/2 MD.).
Uwaga: historyk specjalista jest w stanie posiąść wiedzę odnośnie także historii antycznej itp., a także zyskuje dodatkowo 10–100 Punktów Doświadczenia.

94 – 96 **Akademik** – po pięcioletniej nauce postać nabywa dodatkowej wiedzy (b. +20 do MD.) i umiejętności pojmowania (b. +10 do INT) wszelkich nauk matematycznych, podstaw astronomii, przyrody, geografii itp.
Uwaga: "specjalista" akademik zyskuje dodatkowo 20–200 punktów doświadczenia.

97 zawód lokalny, zależny ściśle od miejsca urodzenia, pozycji itp. (MG), np. najstarszy kobiecy zawód świata.

98 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klasy niższej.

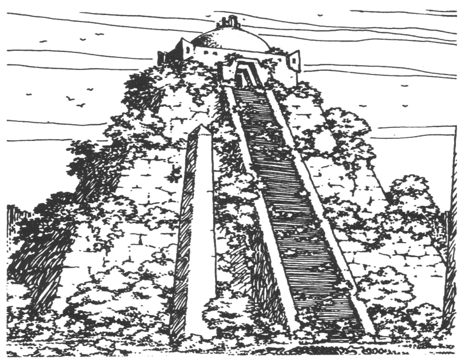
99 zawód niespotykany w tej klasie społecznej – patrz zawody klasy średniej.

100 zawód niezwykle rzadko spotykany (zależnie ściśle od MG [np. geograf], ew. [z dostępnych] do wyboru przez gracza, itp.).

ROZDZIAŁ TRZYNASTY

WYBÓR BÓSTWA, MODLITWY, SZCZEGÓŁOWE OPISY BOGÓW ORCUSA

WYBÓR BÓSTWA – opis szczegółowy



Każda postać na Orchii ma prawo wierzyć w jakieś bóstwo. Wybór należy wyłącznie do niej, jednakże Bóstwo musi być zgodne z charakterem i powołaniem osoby. W niektórych wypadkach bierze się też pod uwagę rasę, gdyż niektórzy bogowie są szczególnie przychylni (lub nie) dla niektórych ras. Ponieważ przyjęło się, że swą wiarę określa się w momencie osiągnięcia pełnoletności (dla ludzi na Orkusie jest to wiek 15 lat), wyznanie jest z reguły mało uzależnione od woli rodziców i otoczenia.

Wiara w Bogów nie jest obowiązkowa, ale często bardzo się przydaje, szczególnie przy leczeniach, wskrzeszaniu, zdejmowaniu klątw itp. Najczęściej postacie niewierzące szybko popadają w tarapaty, z których jedynym wyjściem jest znalezienie odpowiedniego Bóstwa. Zalecamy więc już na początku wybrać sobie jedno z podanych w drugiej części rozdziału Bóstw charakterystycznych dla tego świata.

Przy wyborze bóstwa powinno się zdobyć jak największą wiedzę o Nim, szczególnie co Ono reprezentuje, co lubi, jakie ofiary są Mu najmilsze. Przydaje się to szczególnie w zetknięciu z klerykami tego bóstwa, gdyż niekiedy aby udowodnić im, że jest się współwyznawcą należy pochwalić się odpowiednią wiedzą. Jest to związane z tym, że pewne czary klerycy mogą rzucać tylko na współwyznawców i jeśli tego nie dopilnują, biorą na siebie grzech, co może się w przyszłości srogo na nich zemścić. Najczęstszymi ofiarami, miłymi wszystkim Bogom, są datki na Świątynie (minimum 10 sztuk złota, przy czym nie dotyczy to najbiedniejszych), rozszerzanie lub obrona wiary, czynienie misteriów, fundowanie kaplic, ołtarzy przysparzanie wyznawców. Każdemu bóstwu szczególną przyjemność sprawiają specjalne ofiary, wymienione przy ich opisach. Na zakończenie należy pamiętać, że każdy Bóg ma swój symbol, który wyznawcy umieszczają na swych sztandarach, w herbach, na tarczach, zbrojach, co niekiedy ułatwia rozpoznanie i dla prawdziwego wyznawcy jest powodem do dumy. Na zakończenie jedna z najciekawszych rzeczy. Otóż walka o wyznawców odbywa się nie tylko wśród kleryków, ale również i Bogów. Każde bóstwo by wynagrodzić najgorliwszych wyznawców przygotowało pewne cechy, które są w stanie im pomóc.

Pierwszą (losową) cechę Boską wyznawca może otrzymać, jeżeli jego Wiara osiągnie pułap 50 (%) i złoży on datek na świątynię w wysokości minimum 100 sztuk złota, a klerycy odprawią mu tak zwaną Ceremonię 1000 Świec. Jeżeli podczas tej ceremonii było się pełnym Wiary (udany procentowy rzut na Wiarę) i zostało się zauważonym przez swe Bóstwo (procentowy rzut na Zauważenie), MG losuje jaką cechę otrzymuje wyznawca. W wypadku nieudanej modlitwy czy zauważenia (itp.) datek przepada i wszystko należy powtórzyć (jeśli się chce). Jeżeli bardzo zasłużony dla wiary wyznawca pomyślnie zaryzykował datek wartości minimum 1000 sztuk złota i Modlitwa była udana (wyszły obydwa procentowe rzuty na Wiarę i na Zauważenie), bóstwo może ofiarować mu cechę, którą upatrzył sobie wcześniej.

Kolejną cechę od własnego bóstwa można otrzymać, gdy osiągnie się wartość 100 (%) Wiary i pomyślnie wykona wszystko tak, jak za pierwszym razem. Następne cechy Boskie (jak widać) można zyskiwać w identyczny sposób co każde kolejne 50 (%) Wiary [150, 200, 250, itd.] i oczywiście po udanym złożeniu odpowiednich datków. W wyjątkowych sytuacjach MG może generować dalsze cechy, jakich użycza dane bóstwo, a także ewentualnie modyfikować już istniejące.

MODLITWA – opis szczegółowy

Po wyborze Boga postać uczy się odpowiednich pieśni modlitewnych i rytuału składania mu ofiar. Umiejętność tę określa oczywiście współczynnik Wiary.



W niektórych sytuacjach, gdy postać ze wszystkich sił wzywa na pomoc swego Boga (odprawia Błagalną Modlitwę) ważny jest przypisany każdemu od urodzenia współczynnik spostrzeżenia przez to Bóstwo (ew. nie tylko przez nie) modlącej się gorąco postaci. Przy każdej więc modlitwie MG sprawdza (procentowym rzutem na Zauważenie), czy dane Bóstwo zechciało łaskawie zwrócić uwagę na tę postać.

Umiejętność prawidłowego odprawiania modłów (itp.) niekiedy wpływa na postępowanie Bóstwa, które obserwowało wyznawcę. Rozróżnia się 4 sytuacje:

1. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę), ale Bóstwo tego nie zauważyło (MG nie wyszedł procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji kompletnie nic się nie dzieje.
2. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (nie udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę), ale Bóstwo tego nie zauważyło (MG nie wyszedł procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji także nic się nie dzieje.
3. Postać umiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę) i Bóstwo to spostrzegło (MG udał się procentowy rzut na Zauważenie). W tej sytuacji w przeciągu jednego dnia postać może oczekiwać jakiejś pomocy. Objawia się ona najczęściej jako rada udzielana wyznawcy (poprzez jego podświadomość, najczęściej podczas snu), co najlepiej powinien uczynić w konkretnej sytuacji. W wypadku, gdy wyznawca w trakcie modlitwy (lub ewentualnie przed) złożył na tę

intencję znaczącą ofiarę swojemu bóstwu, może oczekiwać na natychmiastową podpowiedź. W ekstremalnie rzadkich wypadkach, gdy postać złożyła naprawdę wielką ofiarę (decyduje MG) albo w zamian za określoną niezmiernie istotną usługę w obronie i szerzeniu wiary, postać taka może uzyskać nagrodę np. w postaci spełnienia Życzenia czy ocalenia w krytycznej sytuacji.

4. Postać nieumiejętnie odprawiła błagalną modlitwę (nie udało jej się wykonać procentowy rzut na Wiarę) i Bóstwo to spostrzegło (MG udał się procentowy rzut na zauważenie). W tej sytuacji jeżeli postać wcześniej na tę intencję złożyła znaczącą ofiarę, to czuje min. wstyd za zbagatelizowanie modlitwy, natomiast jeśli nie złożyła ofiary, to ma krótko mówiąc przechlapane. Objawia się to upomnieniem Boskim, którego rodzaj losuje MG (patrz Tabela Upomnień Boskich).

Uwaga: błagalną modlitwę (a więc tę po której można oczekiwać pomocy Bóstwa) klerycy są w stanie odprawiać 2 razy dziennie (od 10 p. bez limitu), a inne profesje tylko raz dziennie i to bez względu na skutek, przy czym modlitwa taka trwa minimum 5 rund.

Tabela Upomnień Boskich

Obowiązuje też Półbogów, którym nie wyszła Wiara (procentowy rzut) do swej Boskiej Mocy, a ona to spostrzegła (udał się procentowy rzut na Samozauważenie) podczas próby używania Przemiany Półboskiej.

01 – 10%	Postać tym uczynkiem rozśmieszyła bóstwo, dlatego ostrzeże ono przed powtórnym bagatelizowaniem modlitwy, ale przychyli się do modlitwy.
11 – 20%	Na najbliższe 24 godziny bóstwo wstrzymuje jakikolwiek kontakt z osobą, nawet za pomocą czarów.
21 – 30%	Postać tak się wstydzi, że przez najbliższe 1–10 dni nie jest w stanie się modlić.
31 – 40%	Postać orientuje się, że jeżeli nie przebłaga Bóstwa, może już nigdy nie otrzymać od niego pomocy.
41 – 50%	Postać zostaje ukarana przekleństwem (wybiera MG).
51 – 60%	Na okres 1–10 dni odbiera postaci wszelkie zdolności związane z bóstwem np. rzucanie czarów, możliwość posługiwania się pewnymi przedmiotami itp.
61 – 70%	Postać zostaje dotknięta klątwą (ale nie prowadzącą do śmierci).
71 – 80%	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że niszczy Ono najmilszy tej postaci przedmiot (np. najcenniejszy, najbardziej magiczny itp).
81 – 90%	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że sprowadza Ono na nią nieszczęście np. ciężką chorobę, śmierć rodziny.
91 – 100%	Postać do tego stopnia rozzłościła bóstwo, że natychmiast ją Ono uśmierca.

Uwaga: Jeżeli ma się do czynienia z bóstwem Dobrym, to od rzutu sprawdzającego upomnienie MG może odjąć 10%. Dodać je można, jeśli upomnienie ma pochodzić od bóstwa o Złym charakterze. Modyfikacje te są dwukrotnie mniejsze, jeżeli bóstwo jest zarazem chaotyczne.

BOGOWIE ORKUSA – opisy poszczególnych Bóstw

1. Bogowie PRAWORZĄDNI DOBRZY. Ich największa moc objawia się w pierwszym miesiącu roku (DAGIN–RAN)



DAGONIN BIAŁY
BÓG magii, jej zasad i potęgi.
SYMBOL: biały smok w złotej poświacie
ULUBIONA OFIARA: ofiarowanie przedmiotu magicznego do Świętego Skarbca Świątyni (każda Świątynia Dagonina ma swój Święty Skarbiec).
RASY: każda
CHARAKTER: każdy
PROFESJE: każda z wyjątkiem Barbarzyńcy
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Dagonin jest jednym z popularniejszych bóstw, czczonym w każdej cywilizowanej okolicy. Szczególną atencją darzą go czarodzieje, niejednokrotnie wierząc, iż wspomaga ich w przeróżnych związanych z magią przedsięwzięciach. Kapłani Dagonina Białego częstokroć łączą swą profesję z profesją czarodzieja, nie posiadając specjalnych szat czy strojów liturgicznych. Poszczególne świątynie są raczej niewielkie, lecz starannie pielęgnowane i często odwiedzane.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:
- Antyodporność czarów rzucanych przez postać jest tak wielka, że przeciwnicy bronią się przed nimi na połowę wartości swej (danej) odporności.
- Antymagiczność, którą dysponuje (już) postać (normalnie się jej nie posiada) jest zwiększona o b. 1%/poziom tego wyznawcy.
- Postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż pozwalają jej współczynniki.
- Korzystając z PM własnego ciała postać odnosi tylko połowę należnych mu ran (tzn. 5 za każdy 1 PM).

ASTERIUSZ WIELKI (z synem GORLAMEM WALECZNYM)

BÓG dobra, energii gwiazd, światłości, przeznaczenia, walki orężem w dobrej sprawie, a jego SYN jest BOGIEM szlachetności, odwagi, pomocy i nadziei, bezwzględnej walki ze wszelkimi przejawami zła i chaosu.
SYMBOL: promieniująca biała pięcioramienna gwiazda, a dla Kr., Gn., Hob. i Rep. dwie promieniujące gwiazdy, z czego jedna, mniejsza znajduje się wewnątrz drugiej
ULUBIONA OFIARA: wielce szlachetny czyn
RASY: każda
CHARAKTERY: Praw.Dobry, Praw.Neutr., Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Chaot.Dobry
PROFESJE: każda z wyjątkiem Czarnego Rycerza
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

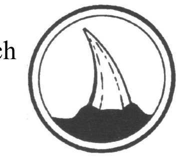
Asteriusz Wielki przedstawiany jest zawsze z Gorlamem Walecznym. Razem odbierają hołdy śmiertelników i udzielają im swych łask. O ich względy zabiegają szczególnie członkowie kasty rycerskiej, pod sztandarami Asteriusza wyruszający w bój z Siłami Ciemności. Jest wśród nich wielu kapłanów, z bronią w ręku głoszących chwałę swego boga. Imię Gorlama Walecznego przyświeca wielu zakonom rycerskim, powołanym do walki z martwiakami lub demonami. Asteriusz Wielki posiada wiele świątyń, lecz jego kapłanów można częściej spotkać na polu walki, błogosławiących wojsko przed bitwą. W razie potrzeby wystarczy im zresztą zwykłe pobojowisko, by podziękować Asteriuszowi za wygraną walkę. Potrafią posługiwać się dowolnym orężem i nie ustępują w boju nawet wytrawnym przeciwnikom, często łącząc profesje kapłana z żołnierską lub rycerską.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- b. +1%/50 Wiary do aktualnej szansy na TR krytyczne w przeciwnika.
- Wykrycie zagrożenia – automatycznie wykrywa zbliżające się niebezpieczeństwo (które jest w stanie zagrozić jego życiu, choć nie wie co to będzie) i dokładny okres jego nadejścia o ile nie jest on dłuższy niż rundę/10 UM postaci.
  Uwaga: zdolność ta nie dotyczy jeszcze nie podjętych decyzji oraz nie obejmuje wypadków zdrady, tchórzostwa, a także sytuacji, gdy niebezpieczeństwo jeszcze nie zaistniało, wywołane jest własną głupotą, nieuwagą, zaniedbaniem, pomyłką itd (zależnie ściśle od MG).
- Pozwala tak rzucać czary, że ich teoretyczny czas trwania jest dwukrotnie dłuższy, a w przypadku czarów astrologicznych, aż dziesięciokrotnie dłuższy. Dotyczy to tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp.).
  Uwaga: w wypadkach niejasnych jaki czar ulega wydłużeniu decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).
- Całkowita odporność na strach (strach i wszelkie jego odmiany nie działają), a jeżeli postać miała własną odporność na strach, to wszyscy, którzy znajdują się w pobliżu (5 metrów wokół/50 wiary), dysponują na ten czas odpornością na strach (umożliwia drugi procentowy rzut, gdy pierwszy był nieudany).

2. Bogowie PRAWORZĄDNI NEUTRALNI. Ich największa moc objawia się w drugim miesiącu roku (ORAKT–RAN)

REPTILLION WIELKI



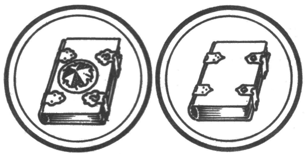
BÓG władzy, rządów, spokoju, tradycji i historii; opiekun trwałości królestw i rodów; bóg smoków i inteligentnych gadów (np. Reptillionów, tzn. ludzi–jaszczurów).
SYMBOL: Kryształowy kieł
ULUBIONA OFIARA: utrzymać honor w każdej sytuacji lub postąpić wielce honorowo
RASY: wszystkie
CHARAKTERY: każdy nie chaotyczny
PROFESJE: każdy z wyjątkiem Barbarzyńcy i Złodzieja
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Kult Reptilliona Wielkiego ma wśród reptillionów dużą popularność. Często wiarę tę wyznają także przedstawiciele innych ras, niechętni rządom orków. Kapłani tego boga tworzą wielopiętrową, ściśle zorganizowaną strukturę, ze skomplikowanym podziałem praw i obowiązków. Kościół Reptilliona Wielkiego dysponuje dość znacznym majątkiem i posiadłościami, zarządzanymi rozsądnie i z umiarem. Jako strażnicy historii i tradycji, kapłani często zajmują się nauczaniem i szerzeniem wiedzy, spisywaniem i pielęgnowaniem rodowodów i genealogii itp. Wielu kapłanów Reptilliona Wielkiego przenosi się w niedostępne górskie pustelnie, by tam, z dala od zgiełku cywilizacji – pędzić spokojny, pustelniczy żywot.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Charyzma takiej postaci wzrasta o b.+50% na każde 50 Wiary (tym samym głos jej staje się wyniosły, szlachetny, tubalny itp.).
- Postać otrzymuje na stałe dla siebie i swej rodziny to znaczy potomków (nie dotyczy dzieci z nieprawego łoża) i współmałżonek, jakąś (losową) zdolność nadnaturalną (jedną na każde 50 Wiary).
  Uwaga: w wypadku zmiany wiary zdolność taka (ew. wszystkie inne które się posiadło w ten sposób) w momencie zauważenia przez tego Boga może zostać zastąpiona zdolnością nienaturalną (losową), ale tylko u tej postaci.
- Postać nigdy nie jest atakowana jako pierwsza przez jakiekolwiek gady i gadokształtne stworzenia (np. smoki, bazyliszki), aż do momentu wykonania przez nią jakiegokolwiek agresywnego kroku itp.
- Raz dziennie odpowiednimi gestami i mową jest w stanie sprawić, że każdy przyglądający się temu smok musi odeprzeć sugestię (z antyodpornością – 50%/50 Wiary), inaczej na okres 10 rund/10 UM staje się oddanym przyjacielem.
  Uwaga: jeżeli charakter smoka jest identyczny, to w niektórych sytuacjach (wspólnych interesów) MG może założyć, że efekt tej zdolności jest stały (to znaczy do pierwszej różnicy zdań np. przy podziale jakiś skarbów).

ORIAK



BÓG potęgi bogactwa, pieniędzy, kupiectwa, mądrości, praw i sądów.
SYMBOL: mitrylowa księga z brylantem na okładce (ew. sama księga)
ULUBIONA OFIARA: mieszek (najlepiej) złota dla świątyni
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy nie chaotyczny
PROFESJE: Woj., Gwar., Ryc., Cz.Ryc., Złod., Zab., Kup., Kapł., Astr., Mag, Czarn., Iluz., Alch.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Do tego boga wznoszą modły kupcy, królowie i uwolnieni od winy więźniowie. W większości sądów znajdują się osobne sale, używane wyłącznie jako miejsca kultu Oriaka, zaś każdy kupiec ma na zapleczu sklepu (lub w domu) niewielką kapliczkę tego bóstwa. Krasnoludy składają mu hołd, podobnie jak Gotam–gorowi w niewielkich świątyniach, wykładanych srebrem i złotem. Kapłani Oriaka bardzo chętnie przyjmują wszelkie dary, traktując je jako naturalny wyraz hołdu dla swego boga. Są zazwyczaj bardzo majętni, rzadko i niechętnie opuszczają na dłużej swych wyznawców. Częstokroć sami (jeśli są równocześnie kupcami) lub przez wynajęte osoby prowadzą rozległe interesy. Mają również duże wpływy wśród świeckich władców, będąc ich osobistymi kapłanami i spowiednikami. Kapłana Oriaka już z daleka można łatwo rozpoznać – ubiera się nadzwyczaj bogato i wyszukanie, zaś wokół jego osoby kręci się cały czas tłum klientów, kontrahentów i petentów.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Postać nabywa tak dobrej umiejętności targowania jakby miał podstawy targu, a jeżeli już posiada tę zdolność, to jest jest w stanie ją wykorzystywać tak jakby miał dwukrotnie więcej MD.
- W momencie zagrożenia życia lub majątku postać może 1 raz/50 Wiary w danym miesiącu (w miesiącu ORAKT–RAN w każdej chwili) otrzymać pomoc Boga, w wyniku której nabywa (aż do momentu ustania bezpośredniego zagrożenia) wszystkich zdolności gwardzisty (gwardzista automatycznie wpada w fanatyzm i używa większości zdolności z dwukrotnie/50% Wiary większymi premiami).
- Z chwilą użycia jakiejkolwiek zdolności opartej na sile sugestii (2), podlegające jej istoty bronią się przed nimi z połowiczną odpornością, natomiast jeżeli używa się tych zdolności przeciwko postaci, która ma ten dar, to broni się ona dużo lepiej (tzn. ma dwie możliwości odparcia tej sugestii, czyli w praktyce wykonuje dwa rzuty wybierając lepszy).
- Za każde w jakikolwiek zdobyte na stałe dobra o wartości 10 sztuk złota postać otrzymuje dodatkowo 1 punkt doświadczenia/50 Wiary.

3. Bogowie PRAWORZĄDNI ŹLI. Ich największa moc objawia się w trzecim miesiącu (KOSAR–RAN)

KATAN



BÓG potęgi złych królestw i złych praw.
SYMBOL: zwinięta pięść na czole.
ULUBIONA OFIARA: ustanowienie nowego prawa tam, gdzie jeszcze go nie ma
RASY: L., pE., pOl., pOr.
CHARAKTERY: Praw.Neutr., Praw.Zły, Neutr.Zły
PROFESJE: Woj., Łow., Gwar., Ryc., Cz.R., Zab., Ku., Kup., Kapł.., Astr., Mag., Czarn., Iluz.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Katan, będąc bogiem, jest równocześnie władcą całego Imperium Orków. Jego kapłani częstokroć rekrutują się spośród oficerów i dowódców oddziałów wojskowych. Bezwzględnie szerzą swoją wiarę, szczególnie podczas różnego rodzaju wypraw karnych i ekspedycji odkrywczych, powiększających tereny Imperium. Katan jest bóstwem znienawidzonym w wielu rejonach Orchii, jednak niewielu odważa się na głośny protest. W większości przypadków płaci się za to gardłem lub w najlepszym razie wieloletnim więzieniem. Kościół Katana jest bardzo zróżnicowany, obok bogatych świątyń w Ostrogarze i innych miastach znaleźć można samotne górskie kapliczki i święte jaskinie. Te ostatnie przypominają orkom, skąd przyszli ich przodkowie żyli przecież wśród skał i bagien.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- B. +10% do Zauważenia postaci modlącej się do niego.
- Postać jeśli się o to pomodli (szansa przepada bez względu czy pomyślnie postać została zauważona) ma szansę (jedną/50 Wiary), że może nabyć dodatkowo cech półboskich (traktuje się to jak nową profesję, tzn. postać staje się odtąd dwuklasowcem, przy czym jest półbogiem z zerowego poziomu, bez wzrostu startowych współczynników przysługujących Półbogowi).
  Uwaga: jest to jedyny sposób połączenia innej profesji z profesją półboską, ponadto etos takiego półboga opiera się na twierdzeniu, że jest on cząstką samego Katana, która ma przestrzegać kontynuacji wiary w niego itp.
- W momencie zagrożenia wiary, religii, ew. życia ze strony innowierców, postać jest w stanie (jednorazowo w życiu/50 Wiary) pokazując symbol wiary (zwinięta pięść na czole) i wykrzykując imię Katana (jeśli zostanie zauważona – procentowy rzut na Zauważenie przez Katana) sprowadzić na obszar wokół siebie Gniew Boży (patrz odpowiednia przemiana Półboska).
  Uwaga: niezauważenie przez to Bóstwo również anuluje posiadaną szansę na wywołanie tej przemiany.
- Postać staje się o wiele bardziej odporna na wszelkie przejawy negatywnej sugestii na przykład na: kłamstwo, strach, przekupstwo, elokwencję itp (a więc traktuje się taką postać jakby jej odporność na sugestię była dwukrotnie wyższa).

SET



BÓG potęgi sił zła i ciemności; władca potęg i stworów zła; opiekun gorliwych szerzycieli zła.
SYMBOL: wąż szykujący się do ataku, najczęściej kobra
ULUBIONA OFIARA: długa agonia ofiary
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy niedobry
PROFESJE: każda z wyjątkiem Paladyna
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Kult Setha ma bardzo długą i bogatą tradycję. Jego wyznawcy tworzą nieliczne, zakamuflowane grupy. Ich członkowie znają się zazwyczaj tylko na podstawie pseudonimów, z pozoru będąc zwykłymi, spokojnymi obywatelami. Dla dopełnienia swych obrzędów na porwanej wcześniej ofierze zbierają się w ustronnych miejscach. Wedle ich wierzeń niewinna krew, wytoczona w trakcie ceremonii zapewnia im spokojny los, odwracając od nich śmiertelne spojrzenie boga. Ulubionym symbolem i „maskotką" kapłanów Setha jest jadowity wąż. Jeśli kandydat na kapłana przeżyje jego ukąszenie, staje się „wybrańcem" Setha, który użycza mu części swej mocy. Kapłan nie odróżnia się niczym od przeciętnego wyznawcy, posiada jedynie kolorowy tatuaż w postaci węża oplatający pierś lub talię. Ponieważ wyznawcy Setha wierzą, że dusza po śmierci reinkamuje się w węża, więc jego zabicie jest wśród nich najgorszą zbrodnią.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- W momencie zagrożenia życia ze strony zła (istot lub magii) jeśli postać taka nie miała szczęścia i przez to ginie (nie wykonała pozytywnego rzutu, który mógł ją przed tym uchronić), ma moc powtórnego skorzystania z tej szansy. Na przykład obrona przed wyciem upiora, dwukrotny rzut na ZR przy obronie przed zamaszystym cięciem Czarnego Rycerza itp. (zależne ściśle od MG).
  Uwaga: druga szansa nie dotyczy sytuacji przypadkowych, samobójczych itp.
- W momencie pokojowego spotkania pojedynczej, złej z charakteru, żywej istoty, której nigdy wcześniej nie widziała, postać jest w stanie tak umiejętnie do niej jednorazowo podejść (procentowy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 CH. i 1/10 MD. – trwa to nieprzerwanie 1–5 rund), że jeśli ona nie odeprze tej formy sugestii (i atakując nie przeszkodziła temu) to zostaje zauroczona (patrz czar Urok). Jednorazowo postać jest w stanie posiadać zauroczoną maksymalnie 1 istotę na każde 50% Wiary i nie może użyć tej zdolności, dopóki nie ma wolnego "miejsca".
  Uwaga: zdolność ta może być modyfikowana przez MG i sytuacje np. jeśli postać nie może porozumieć się z tą istotą, to jest ona w stanie atakować wszystkich obcych.
- Śmiertelny dotyk – raz w roku/50 Wiary, ew. po bardzo krwawym obrządku (rytuale) postać jest w stanie zgromadzić w swej dłoni negatywną siłę pochodzącą z czystej energii zła, która w momencie dotknięcia (do gołej skóry) jest w stanie śmiertelnie porazić każdą istotę, która nie odeprze tej formy zaklęcia. Posiadana siła ulega rozproszeniu dopiero z chwilą uśmiercenia jakiejś istoty oraz nie działa na właściciela (za to działa przez przypadkowe dotknięcie obcych).
- Przy werbowaniu lub namawianiu do jakiejkolwiek złej sprawy postać jest traktowana, jakby miała o b. 50 większą Charyzmę/50 Wiary.

4. Bogowie NEUTRALNI DOBRZY. Ich największa moc objawia się w czwartym miesiącu (GABSE–RAN)

GRAAM





BÓG życiodajnej energii; opiekun praw do wiecznego życia, wskrzeszeń i leczeń.
SYMBOL: srebrny kielich, a dla Kr., G., H. i Re. biała pięść.
ULUBIONA OFIARA: przywrócenie komuś zdrowia
RASY: wszystkie
CHARAKTERY: wszystkie
PROFESJE: każda
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

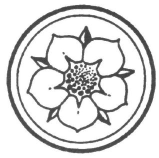
Graam cieszy się dużym szacunkiem jako bóstwo pomagające we wszelkiego typu kłopotach zdrowotnych. Jego kapłani wędrują z miejsca na miejsce, pomagając chorym i potrzebującym. Świątynie Graama są zazwyczaj skromne, często połączone z mniejszym lub większym szpitalem, gdzie każdy chory może znaleźć bezpłatną pomoc i poradę. Czasem kapłan Graama towarzyszy wojskom wyruszającym do boju, nigdy jednak nie uczestniczy w walce, ograniczając się do pomocy rannym i umierającym (niezależnie od sztandaru, pod jakim walczą). Wyznawcami Graama są czasem także druidzi, postrzegający bóstwo jako dawcę pozytywnej energii, ożywiającej każdą żywą istotę.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Każde użycie jakiegokolwiek leczenia, przywrócenia witalności ma dwukrotnie większą efektywność (tzn. leczy dwa razy więcej ran przy każdej próbie).
  Uwaga: zdolność ta dotyczy także naturalnego samozdrowienia.
- Współczynnik odporności przetrwania (szoku – nr. 4) jest odtąd dwukrotnie wyższy, ponadto postać nabywa zdolności podtrzymania życia (analogicznie, jak u rycerza z adekwatnego poziomu), a jeżeli już tą zdolność posiada, to w jej trakcie nie jest spowolniona, trwa ona dwukrotnie dłużej i nie trzeba sprawdzać systemu przetrwania (4) czy przeżyje ten stan.
- Postać jest odtąd stale chroniona Aureolą dobra (patrz czar) z antyodpornością równą b. – 10/50 Wiary (a jeśli już ją posiada, to zyskuje ona antyodporność b. – 50/50 Wiary).
- Dowolne rany, które nie powodują trwałych zniekształceń ciała (a więc nie kwalifikują się do regeneracji) nie zabiją postaci. Postać w agonii (nawet ciężkiej) nie otrzymuje dodatkowych ran, jest jedynie nieprzytomna i trzeba ją dobić, żeby rzeczywiście umarła.
  Uwaga: Postać wyleczona z ran (np. przez samozdrowienie, które w tym przypadku działa także w niesprzyjających warunkach)

może od razu wstać i normalnie działać (zamiast jak zwykle odpoczywać przez 24 godziny).

ARIANNA



BOGINI miłości, obfitości, płodności, dobroci, piękna, sztuki, doskonałości; opiekunka bogactwa roślin i zwierząt.
SYMBOL: złoty kwiat.
ULUBIONA OFIARA: przyczynienie się do rozmnożenia jakiegoś gatunku.
RASY: L., pEl., El., Hob.
CHARAKTERY: każdy nie zły
PROFESJE: Woj., Łow., Gwar., Ryc., Pal., Złod., Kup., Kapł., Dru., Astr., Mag, Iluz., Alch.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Arianna należy do najstarszych bóstw Orchii, nadawano jej wiele imion i postaci. Jest uosobieniem Matki Ziemi — Dawczyni Życia, której prawdziwy charakter i oblicze zostało już dawno zapomniane. Jej to poświęcone są wiosenne obrzędy użyźniania pól i jesienne ceremonie w trakcie zbiorów. Arianna posiada niewiele stałych świątyń, ale za to mnóstwo niewielkich, przydrożnych kapliczek, poświęconych jej świętych drzew, źródeł, gajów itp. Kapłani Arianny są często przywódcami małych wiosek i siół, przewodząc całej społeczności w corocznych obrzędach. Kościół tej bogini nie jest może bogaty, ale za to popularny od tysiącleci i na pewno przetrwa wielu innych bogów.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Niewidzialność i niewyczuwalność (węchowa) przez zwierzęta (do chwili agresywnego ruchu).
- Raz w roku/50 Wiary jest w stanie użyć specjalnego błogosławieństwa zwanego błogosławieństwem obfitości. Jest ono w stanie każde niewykiełkowane nasiono, ew. nienarodzone dziecię (dowolnej nie złej istoty) tak ukształtować, że docelowo staje się o wiele doskonalsze. Na przykład ziarno daje na danym obsianym zbożu dwukrotnie większe plony, a nowo narodzone dziecię osiągnie docelowo cechy, takie, jakby przy losowym rzucaniu rzucało 2 razy na każdą cechę i wybierało lepszy wynik.
- Raz dziennie/50 Wiary postać jest w stanie ułożyć i wypowiedzieć zdanie, a istota w stosunku do której zostało ono wypowiedziane musi odeprzeć ten rodzaj sugestii (z antyodpornością b. – 10/50 Wiary) albo jej reakcja automatycznie staje się bardzo pozytywna (przyjacielska).
- Tworząc lub naprawiając dowolne dzieło sztuki (obejmuje to również odpowiednie przedmioty, artefakty magiczne itp) które nie jest przeznaczone do wyrządzania krzywdy, postać ma dwukrotnie większą szansę na pozytywny efekt pracy.

5. Bogowie NEUTRALNI NEUTRALNI. Ich największa moc objawia się w piątym miesiącu (S–GUN–RAN)

SHARAMI

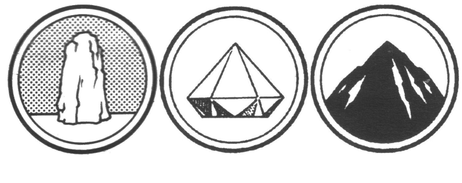


BOGINI energii, ruchu, wiatru i ognia: bogini żywiołu powietrza i ognia.
SYMBOL: jęzor ognia.
ULUBIONA OFIARA: wywołanie wielkiego ognia lub wiatru.
RASY: L., pE., E., pOr.
CHARAKTERY: każdy nie praworządny
PROFESJE: Woj., Łow., Barb., Złod., Zab., Kup., Kapł., Dru., Astr., Mag, Alch.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Sharami nie jest boginią zbyt popularną – jej wyznawcy notorycznie wywołują pożary, powodując w konsekwencji śmierć niewinnych istot i duże straty materialne. Lecz przecież jak argumentują kapłani bogini, ogień i wiatr to ogromne siły, zupełnie niezależne od woli człowieka, będącego jedynie wykonawcą woli bóstwa. Wielu z nich wybiera radykalny sposób połączenia się z boginią, w akcie samozagłady rzucając się w szalejący ogień. Kapłana Sharami można poznać po licznych oparzeniach i płomiennych tatuażach. Wyznawcami Sharami bywają również druidzi z Kręgu Żywiołu Ognia i Krąg Żywiołu Powietrza.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Postać zyskuje Aurę Ognia, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) tak odporna na ogień, że zawsze ogień zadaje jej 10–krotnie mniej ran, przy czym posiadając 100 Wiary staje się dzięki niej całkowicie odporna na niemagiczny ogień, a posiadając 150 Wiary także na magiczny (itd. zależnie od MG).
  Uwaga: aura ta (w zależności od wielkości Wiary) chroni też przed każdą podwyższoną temperaturą (np. gorącem), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego ogniem, topienia się w lawie itp.
- Postać zyskuje Aurę Wiatru, dzięki której staje się (wraz z ekwipunkiem) niewrażliwa na każdą siłę wiatru (też magicznego), tak jakby go nie było.
  Uwaga: aura ta chroni też przed niektórymi czynnikami wywołanymi wiatrem (np. przed zawieją, zamiecią czy burzą piaskową), ale nie pomaga w przypadku niedotlenienia spowodowanego brakiem powietrza.
- Raz dziennie/50% Wiary może doprowadzić do przyspieszenia swoich ruchów – patrz analogicznie jak czar maga Przyspieszenie przez okres 1 rundy/10UM.
  Uwaga: po ustaniu tej zdolności postać jest kompletnie wyczerpana przez okres 1–10 rund.
- Czary związane bezpośrednio z żywiołem powietrza lub ognia, ew. z ich elementami (itp.), np. ogień, wiatr trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały, itp.).
  Uwaga: o tym jaki czar ulega wydłużeniu, decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).

GOTAM–GOR

BÓG ziemi, minerałów, meteorów, gwiazd, żywotności; władca trwałości i spójności materii; opiekun bogactw natury i równowagi w przyrodzie.
SYMBOL: kamień (ew. kryształ dla G. lub góra dla Kr.)
ULUBIONA OFIARA: rozbicie w pył lub ofiarowanie świątyni drogocennego kamienia
RASY: L., pOl., pOr., Kr., Gn., Rep.
CHARAKTERY: każdy
PROFESJE: każda z wyjątkiem Zab., Czarn. i Iluz.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Gotam–gor jest twórcą krasnoludów i gnomów. To właśnie przedstawiciele tych dwóch ras najczęściej są jego kapłanami. Wyznawcy oddają cześć Gotam–gorowi w podziemnych kapliczkach, wykutych w labiryntach kopalń. Kapłani pełnią tu rolę przywódców górniczych społeczności, opiekujących się życiem i pracą swych ziomków. Kult, ze względu na dość ograniczony charakter, nigdy nie zdobył większej popularności wśród ras żyjących przede wszystkim na powierzchni ziemi. Symbolem kapłanów Gotam–gora są kamienne młoty, którymi potrafią oni posługiwać się z morderczą precyzją. Wiarę w tego boga wyznają także druidzi z Kręgu Żywiołu Ziemi.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Postać taka będąc w agonii funkcjonuje normalnie (choć nadal obowiązują ją prawa śmiertelnej agonii oraz ew. dodatkowe rany z powodu jej trwania, tzn. nadal odnosi 10 ran/rundę).
- Raz dziennie/50 Wiary postać stojąca na kamiennym podłożu jest w stanie głośno śpiewając modlitwę sławiącą tego Boga (Pieśń Ziemi) zyskać zwiększenie swej mocy. Objawi się to tym, że jej SF staje się do końca pieśni dwukrotnie większa (po części zwiększa to też bazową odporność fizyczną).
  Uwaga: jakiekolwiek brak ciągłości pieśni spowodowany np. zmęczeniem, zranieniem, powiedzeniem czegoś (itp.) natychmiast przerywa jej moc (efekt).
- Czary związane bezpośrednio z żywiołem ziemi, z kamieniami, meteorytami, gwiazdami i ew. magnetyzmem trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp).
  Uwaga: o tym jaki czar ulega wydłużeniu, decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).
- Podczas walki postać nie męczy się, choć jeżeli walka ustaje automatycznie musi odpoczywać (dotyczy to też rzucających czary).

6. Bogowie NEUTRALNI ŹLI. Ich największa moc objawia się w szóstym miesiącu (BGMAA–RAN)

BELL

BÓG rabunku, oszustwa, kradzieży; opiekun złodziei i kupców: bóg duchów wiatrów.
SYMBOL: skrzyżowane sztylety
ULUBIONA OFIARA: złożenie w świątyni części tego, co się zdobyło na kimś innym
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy nie praworządny
PROFESJE: Woj., Łow., Barb., Złod., Zab., Kup., Kapł., Mag, Czarn., Iluz., Alch.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Kult Bella jest w codziennym życiu praktycznie niewidoczny, trzeba się nieźle natrudzić, by dotrzeć do jego świątyni lub kapłana. Kapłanami zazwyczaj zostają najbardziej doświadczeni złodzieje, rzadziej ci, którzy wycofali się już z aktywnego „życia zawodowego" lub osoby innych profesji. Świątynie mogą być ukryte w najprzedziwniejszych miejscach pod podłogą zwykłych domostw, w wynajętym pokoju karczmy, nie używanej piwnicy itp. Każdego przybytku pilnuje niepozornie wyglądający strażnik, wpuszczający wyznawców np. po podaniu często zmienianego hasła lub w wyniku osobistego poręczenia kapłana świątyni. Oznaką kapłana Bella jest srebrny sztylet – wszyscy wyznawcy z danego terenu muszą mu być bezwzględnie posłuszni (wszelka niesubordynacja karana jest bardzo surowo). Są oni często inicjatorami wielu zuchwałych kradzieży, mordów lub rabunków.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Wzywając imię Bella postać, podczas wykonywania każdej złodziejskiej czynności ma szansę o b. +20% większą/50 Wiary, że czynność się uda, a ci, którzy nie posiadają zdolności złodziejskich (itp. profesji) zyskują stałą możliwość korzystania z nich (od 1 do 10 przy Wierze 50–99%, 11–18 przy Wierze 100–149 i pozostałe dwie przy Wierze powyżej 149%
- Raz dziennie/50 Wiary wzywając imię Bella w momencie zaistnienia jakiegokolwiek poważniejszego zagrożenia życia lub mienia wyznawcy, postać taka ma 10% szansę/50 Wiary, że wydarzy się sytuacja, która pozwoli mu wyjść bez szwanku z opresji (o ile jest to możliwe).
- Wzywając imię Bella postać 1 raz w roku/50% Wiary może zawezwać ducha wiatru, który jest w stanie wypełnić jego proste polecenie (ale trwające nie dłużej niż 5 rund/10UM) typu rekonesans, zwiad (utrzymuje telepatyczny kontakt psychiczny) oraz posiada możliwość tworzenia dowolnych cieni (świetlnych), a także można go traktować jako drobny wietrzyk i w ten sposób wykorzystywać.
  Uwaga: działanie tego ducha – wietrzyka jest ściśle limitowane przez czas jego istnienia, prędkość poruszania (SZ=100) i hermetyczność budowli.
- Przy wymyślaniu (opracowywaniu konkretnego) pomysłu, który ma przynieść na przykład większy dochód postać ma o b. +10%/50 Wiary większą szansę jego wymyślenia w najbardziej skutecznej formie (w niektórych wypadkach sumuje się to z intuicją).

MORGHLITH



BÓG umarłych, śmierci, martwiaków; władca umarłych dusz i strachu.
SYMBOL: czaszka (najczęściej przedstawiona jako rozpadająca się)
ULUBIONA OFIARA: spowodowanie czyjejś śmierci.
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy
PROFESJE: każda
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

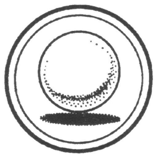
Jest jednym z najbardziej znienawidzonych bogów, słusznie oskarżanym o powodowanie niezliczonych nieszczęść, mordów i tragedii, zaciekle zwalczanym przez paladynów, kapłanów dobrych bóstw itp. Jego kult jest głęboko ukryty, zaś kandydat na kapłana jest wielokrotnie „sprawdzany" przez innych wyznawców. Wielu z nich nie jest zresztą prawdziwymi czcicielami Morglitha, lecz składa mu hołd ze strachu, w celu przebłagania jego straszliwych wyroków i odwrócenia od siebie uwagi. Wśród „prawdziwych" wyznawców jest wielu fanatycznych morderców lub obłąkanych czarodziei, pragnących z pomocą Morglitha uzyskać jeszcze większą moc i/lub władzę. Władca Umarłych szczególnie pociąga czarnoksiężników, jednak tylko najbardziej wytrwali spośród nich zostają równocześnie kapłanami Morglitha. W ukrytej świątyni, którą może być dowolne pomieszczenie, głównym elementem wystroju są czaszki ofiar zabitych w czasie wcześniejszych obrzędów. Za każdy osobiście odprawiony obrzęd kapłan (i tylko on) ma prawo wytatuować sobie małą czaszkę na piersi lub brzuchu — ich ilość stanowi przedmiot swoistej rywalizacji pomiędzy poszczególnymi Sługami Morglitha.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Postać jest w stanie używać języka zwanego DAWNĄ MOWĄ, choć nie rozumie go na tyle, aby móc go uczyć lub w nim pisać.
- Postać taka dysponuje działającym bez przerwy Ukryciem Witalności (analogicznie jak zdolność czarnoksięska).
- Niewrażliwość na większość przemian i zdolności martwiaków (na przykład na wycie upiora, spojrzenie struchlca, taniec czarnotrupa, strach, ale nie dotyczy duszenia, przetrącenia, wyssania energii życiowej itd).
- Postać ma jedną możliwość/50 Wiary, jeżeli poprzednio na tę intencję złożyła udanie ofiarę i odmówiła modlitwę, że po jej śmierci w przeciągu 1–10 dni nastąpi jej Samowskrzeszenie, analogicznie jak w przypadku odpowiedniego czaru półboskiego (a więc **Uwaga** na szok).

7. Bogowie CHAOTYCZNI DOBRZY. Ich największa moc objawia się w siódmym miesiącu (KEPON–RAN)

KAS–HANDIL



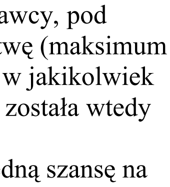
BÓG szczęścia, hazardu, cudów, natchnień, poezji i ciekawości.
SYMBOL: złota kula
ULUBIONA OFIARA: ułożenie na jego cześć całkowicie nowej (bez powtórzeń), pochwalnej, minimum kilku zwrotkowej, rymowanej pieśni lub wiersza
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy
PROFESJE: każda
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Pod opiekę Kas–handila oddają się hazardziści i podróżnicy, wyruszający w niepewną drogę. Oddają mu cześć poeci, poszukujący natchnienia i chorzy oczekujący cudu. Jego świątynie lub kapliczki można znaleźć w każdym szpitalu lub domu gry. Kapłani Kas–Handila są raczej pesymistycznie nastawieni do życia przecież cokolwiek byś uczynił, to i tak twój los pozostaje w rękach boga. Stosunkowo rzadko tworzą większe, stałe organizacje kościelne, chętnie za to włócząc się po świecie z grupami rozmaitych awanturników i obieżyświatów.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Jest w stanie spełnić na zasadzie cudu (patrz odpowiedni czar kapłański), nawet raz dziennie, prośbę współwyznawcy, pod warunkiem że poprzednio w tej intencji została złożona ofiara i pozytywnie odmówiono (z zauważeniem) modlitwę (maksimum można się modlić 1–2 razy dziennie zależnie od profesji). Ze względu na chaotyczny charakter bóstwa prośba ta w jakikolwiek sposób nie może się powtarzać z jakąkolwiek poprzednią (nawet, jeżeli chodzi o sens i bez względu czy w ogóle została wtedy wysłuchana itp).
  Uwaga: MG powinien ściśle uważać na niepowtarzalność prośby, np. tak, że przy pomocy jej postać tylko ma jedną szansę na podniesienie SF, a każda inna prośba z tym związana jest już tylko powtórzeniem.
- Postać nabywa cech szczęściarza (patrz zdolności nadnaturalne).
- Postać ma dwukrotnie większą szansę na działanie intuicji (zamiast 1/10INT ma 2/10), natchnienia (zamiast 1/10 MD. ma 2/10 MD.) oraz jego zdolności oparte na dociekliwości (przede wszystkim chodzi tu o wyszukiwanie ukrytości) są dwukrotnie większe.
- Podczas jakiejkolwiek czynności hazardowej (decyduje MG) lub ryzykownej postać ma średnio b. +10% na osiągnięcie sukcesu (np. ma b. +1 oczko więcej przy rzucie kośćmi w grze hazardowej).

PIAN

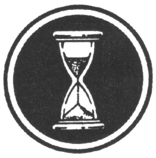


BÓG przyjemności, seksu, pijaństwa, głupich kawałów i bezmyślności; opiekun niewiernych małżonków, ladacznic i szalonych.
SYMBOL: kielich
ULUBIONA OFIARA: suta libacja na cześć Piana z obowiązkową obecnością minimum jednego jego kapłana
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy nie praworządny

PROFESJE: Woj., Łow., Barb., Złod., Zab., Kup., Kapł., Mag., Czarn., Iluz., Al.
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:
Pian jest jednym z najpopularniejszych bóstw, opiekunem cielesnych uciech i rozkoszy. Choć posiada własne świątynie, to chętniej czczony jest w trakcie rozmaitych festynów, w karczmach i domach publicznych. Jego kapłani większość czasu spędzają w stanie „świętego" upojenia alkoholowego, niejednokrotnie korzystając z darmowego poczęstunku bardziej pobożnych karczmarzy i gorzelników. Kapłana Piana już z daleka można poznać (a raczej poczuć) po intensywnym zapachu wina i poplamionej szacie. Zazwyczaj przebywa w otoczeniu „ludzi luźnych" – pijaków, obiboków i kurtyzan. Jego czyny i słowa mogą znamionować człowieka obłąkanego, lecz często jest to tylko zręczna mistyfikacja. Kapłani Piana nie tworzą ścisłej hierarchii, przebywając samotnie lub co najwyżej w niewielkich grupach. Utrzymanie bowiem całej gromadki (kapłani plus ludzie im towarzyszący) przekracza finansowe możliwości wielu społeczności. Jeśli jednak nastąpi przypadkowe choćby spotkanie kapłanów Piana, to nic nie stoi na przeszkodzie długotrwałej i hucznej libacji.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:
- Jeżeli postać wybierze jako formę odpoczynku leżakowanie, to jest w stanie zapaść raz w roku/50 Wiary w stan upojenia szczęściem i rozkoszą, zwanym tu błogostanem, w czasie którego nie potrzebuje przez najbliższy okres 1–10 dni +1 dzień/10 Wiary nic jeść ani pić i nie odczuwa przy tym żadnych konsekwencji tego stanu.
  Uwaga: jakiekolwiek dłuższe aktywne działanie (np. podróż, walka) przerywa natychmiast ten stan.
- Pozwala raz dziennie/50 Wiary w dowolnej chwili kompletnie wytrzeźwieć albo znaleźć się w stanie kompletnego zamroczenia alkoholowego.
- Raz dziennie pozwala użyć odmiany oczarowania (w stosunku do płci przeciwnej), której efekt objawia się w lepszym postrzeganiu takiej postaci, tzn. najbliższy procentowy rzut na Reakcję jest zmniejszony o b. 10%/50 Wiary (np. przy 110% Wiary wyrzucenie 24 przy procentowym rzucie na reakcję oznacza wynik o 20 mniejszy, a więc powodujący na przykład zakochanie, itp).
- W momencie, gdy postać zaczyna zachowywać się jak szalona, zostaje ochraniana pewną formą boskiego naznaczenia, które poza cechami zwykłego naznaczenia daje również aurę zmniejszającą o połowę ilość wszystkich ran, które nie zostały zadane przez magię.

8. Bogowie CHAOTYCZNI NEUTRALNI. Ich największa moc objawia się w ósmym miesiącu (BAKIS–RAN):

BORGON CIEMNY (z żoną ARANTĄ)

BÓG zapomnienia, czasu, teraźniejszości i iluzji; władca dziwactw, a jego żona to BOGINI zmienności, iluzji, oczarowań, widziadeł, snów i zwodniczego piękna (szczególnie kobiecego).
SYMBOL: klepsydra
ULUBIONA OFIARA: zrobienie w imię bóstwa czegoś niespotykanego
RASY: każda
CHARAKTERY: każdy
PROFESJE: każda
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:
Borgon Ciemny jest bóstwem najpopularniejszym wśród wszelkiego rodzaju wróżek, chiromantów (wróżby z ręki), iluzjonistów i zawiedzionych kochanków. Jego kapłani często zaskakują swych wiernych, przebierając się za inne osoby. Świątynia Borgona Ciemnego opleciona jest wieloma zmiennymi iluzjami niedoświadczony wyznawca musi się sporo natrudzić, nim odnajdzie ją przed kolejną ceremonią. Każda z nich posiada specjalne pomieszczenia do nocnego wypoczynku. Sny wybranych kapłanów i wyznawców (niewielu dostępuje tego zaszczytu), którzy spędzili w nich noc, uznawane są za „święte" i wnikliwie interpretowane przez najwyższego kapłana. Otrzymane w ten sposób boskie wskazówki są najwyższym nakazem i prawem obowiązującym całą społeczność wiernych.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:
- Raz dziennie/50 Wiary postać jest w stanie zażyczyć sobie pewnej niemagicznej aury ochronnej, która dla niego (ew. wybranej istoty) będzie działała jak czar Pominięcie (tak, jakby był rzucony z 10 poziomu czarodzieja/50 Wiary).
- Raz w roku/50% Wiary jest w stanie wywołać przemianę (Półboską) typu cofnięcie czasu (o jedną rundę + 1rundę/50% Wiary), z możliwością zauważenia (szansa 10%) przez niechętnych Bogów i z analogicznymi konsekwencjami.
- Raz dziennie wykorzystując swój głos, postać jest w stanie wywołać oczarowanie sobą dowolnej istoty, która nie odeprze (z antyodpornością – 10%/50Wiary) tej formy sugestii. Ponadto w identyczny sposób raz w roku/50 Wiary jest w stanie niemagicznie tym wywołać efekt Uroku (analogicznie jak iluzjonista).
- Raz dziennie/50 Wiary postać jest w stanie stworzyć dowolne widziadło istoty, z którą się kiedyś zetknęła, istniejące tylko jeśli jest kontrolowane w zasięgu wzroku tej postaci i to nie dłużej niż 1 godzinę/10 UM.
  Uwaga: używając umiejętnie tej formy iluzji do "upiększenia" siebie (na ten czas) zyskuje się efekt, jakby posiadało się dwukrotnie więcej PR.

GOTHMED

BÓG kataklizmów, eliminacji, burz, sztormów i żywiołu wody.
SYMBOL: rysy (spękania)
ULUBIONA OFIARA: doprowadzenie do jakiegoś istotnego zniszczenia (przy czym nie musi być krzywdzące innych).
RASY: każda z wyjątkiem Hobbitów
CHARAKTERY: każdy

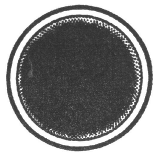
PROFESJE: każda
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Wiara w Gothmeda nie jest zbyt popularna, przede wszystkim ze względu na jej wysoce destrukcyjny charakter. Mimo to jest wyznawana przez rybaków (prośby o dobry połów) i marynarzy (modły o uniknięcie sztormu). Kapliczkę Gothmeda można znaleźć na każdym większym statku. Częstokroć dary dla bóstwa wrzucane są wprost do morza, jedynego w swym rodzaju, ogromnego ołtarza. Kapłani Gothmeda są osobami o zdecydowanym, a nawet brutalnym charakterze, rzadko okazującymi zrozumienie (czy choćby tolerancję) wobec wyznawców innych religii. Jego czcicielami są także druidzi z Kręgu Żywiołu Wody.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:
- Daje dziesięciokrotnie większą szansę przeżycia kataklizmów (niekiedy i w innych sytuacjach z nimi związanych).
- Raz w swym życiu/50 Wiary postać taka modlitwą do swego Boga, jeżeli się o to udanie pomodliła (bez względu czy modlitwa będzie udana możliwość ta zostaje wykorzystana) ma szansę sprowadzić kataklizm (opisany przy czarze druidycznym).
- Raz w roku/50% Wiary postać, jeśli poprosi o to Gothmeda, jest w stanie otworzyć szczelinę o wymiarach i właściwościach, jak czar kapłański Pochłonięcie (rzucony przez kapłana z 10 poziomu/50% Wiary) albo wywołać burzę lub sztorm (jeśli znajduje się na morzu). Ponadto tyle samo razy jest w stanie zakończyć taką pogodę.
  Uwaga: Wywołana w ten sposób pogoda nie działa w pobliżu postaci, o ile ona tego sobie zażyczy.
- Czary związane bezpośrednio z kataklizmami, burzami, żywiołem wody, deszczami, powodziami itp. trwają dwukrotnie dłużej oraz w niektórych wypadkach ich skuteczność raniąca jest dwukrotnie większa. Dwukrotna długość trwania dotyczy tylko czarów, których czas trwania normalnie jest dłuższy od jednej rundy, oraz jeśli ich działanie nie zostanie tym samym zmienione (np. nie dotyczy czarów, których czas trwania lub efekt jest stały itp).
  Uwaga: jaki czar ulega wydłużeniu decyduje MG (w oparciu o wolę i przychylność tego Bóstwa).

9. Bogowie CHAOTYCZNI ŹLI. Ich największa moc objawia się w dziewiątym miesiącu (SHNYK–RAN)

HASAR–GRUN (Chaos)
BÓG chaosu i negatywnej energii zawartej w chaosie; Bóstwo zniszczenia, destrukcji i demonologii; władca stworów chaosu:

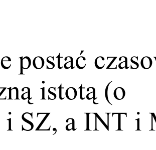


SYMBOL: czarna pustka (plama)
ULUBIONA OFIARA: bardzo zły i zarazem chaotyczny uczynek
RASY: L., pE., pOr., Kr.
CHARAKTERY: Praw.Neutr., Praw.Zły, Neutr.Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Neutr., Chaot.Zły
PROFESJE: każdy z wyjątkiem Paladyna. i Druida
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

Hasar–Grun posiada dość dużą liczbę wyznawców. Jest popularny zwłaszcza wśród czarnoksiężników i czarnych rycerzy i niektórych astrologów, eksperymentujących z demonami. Kapłan Hasar–Gruna jest osobą o zupełnie nieprzewidywalnych, chaotycznych reakcjach może „bez zmrużenia oka" zaatakować swego rozmówcę lub popełnić chaotyczny, zupełnie niezrozumiały dla postronnego obserwatora czyn. Kapłani Hasar–Gruna odprawiają swe obrzędy w ruinach, na pogorzeliskach itp. miejscach. Często sami sporządzają te przerażające świątynie, np. podpalając i niszcząc domostwa. Wyznawcy i kapłani Hasar–Gruna są konsekwentnie tępieni przez paladynów i innych czcicieli dobra.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:
- Jest w stanie kosztem 1 roku własnego życia (starzeje się) użyć przekleństwa Hasar–gruna. Polega ono na tym, że postać czasowo (losowo na okres 10–1000 rund) przyjmuje negatywną energię chaosu, stając się przez to ewidentnie złą i magiczną istotą (o trochę zmienionych rysach ciała i dużo ciemniejszej skórze). W tym czasie dwukrotnie wzrasta jej Żyw., SF, ZR i SZ, a INT i MD spada do połowy.
- Raz w roku/50 Wiary jest w stanie przy pomocy "nasuwających się na usta słów" przejąć (automatycznie) kontrolę nad złą istotą wywodzącą się z magii Chaosu lub związaną (np. magicznie) z chaosem.
- Wszystkie czary siejące śmierć i zniszczenie mają swą niszczycielską siłę większą o 50%/50 Wiary rzucającego (dotyczy to też ich zasięgu, a w niektórych wypadkach nawet czasu trwania).
- Postać nigdy jako pierwsza nie jest atakowana przez jakiekolwiek demony itp. istoty, aż do momentu wykonania przez nią jakiegokolwiek agresywnego kroku itp.

NATA–KRANTA (występuje jako siostry syjamskie)
BOGINI obłędu, zdrady, szaleństwa, chaosu i jego magii; władczyni wynaturzeń, okropieństw i strachu.



SYMBOL: dwie kobiece czaszki obok siebie
ULUBIONA OFIARA: doprowadzenie kogoś do szaleństwa
RASY: każda z wyjątkiem Krasnoludów i Reptilionów.
CHARAKTERY: Praw.Zły, Neutr.Zły, Chaot.Neutr., Chaot.Zły
PROFESJE: każda z wyjątkiem Paladyna, Kupca. i Druida
KAPŁANI I MIEJSCA KULTU:

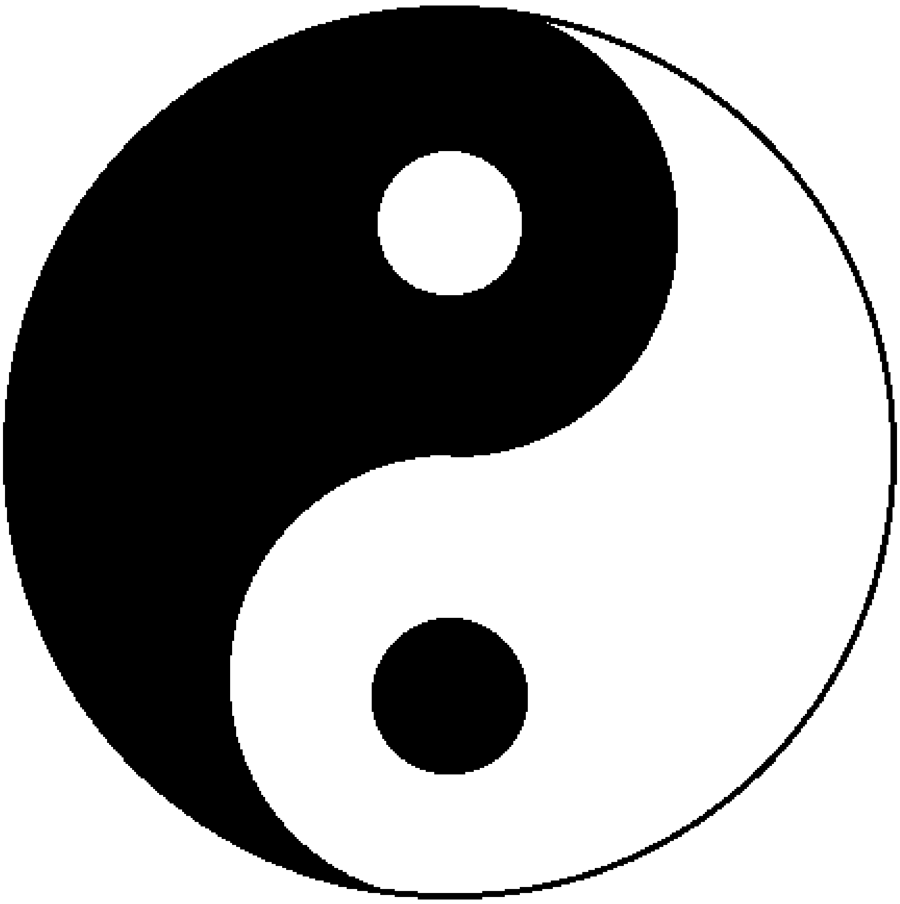
Kult Nata–Kranty jest jednym z najbardziej tajemniczych i odrażających. Zarówno wyznawcy, jak i kapłani rzadko są osobami o zrównoważonej psychice. Działają z dużą cierpliwością i konsekwencją, powoli wpędzając wybraną ofiarę w obłęd. Miejsca kultu są rzadkie i rozproszone, kapłani nie tworzą żadnej stałej struktury każdy z nich posiada tę samą władzę i prawo. Często dochodzi pomiędzy nimi do walk lub podstępów, czasem też sami wyznawcy zabijają lub więżą swego kapłana. Kariera kapłana Nata–Kranty jest zazwyczaj krótka i gwałtowna.

CECHY PREMIUJĄCE NAJGORLIWSZYCH WYZNAWCÓW:

- Emanacja strachu – raz dziennie przez okres 10 rund/10 wiary postać jest w stanie emanować wokół siebie aurę strachu, która w istotach, które jej nie odparły wywołuje efekt powstrzymania się przed jakimkolwiek złym działaniem względem tej postaci.
- Postać nabywa cechy podwójnej odporności na klątwy i przekleństwa, przy czym jeśli już posiada tę zdolność, to jej odporność na klątwy i przekleństwa jest automatycznie pozytywna.
- Postać raz w życiu/50 Wiary ma szansę wywołać u postaci, która jej się narazi ułomność, przy czym nigdy nie wie jaką (losowo). **Uwaga:** ułomność taką traktuje się analogicznie do Klątwy Boskiej (aczkolwiek przed tą klątwą istnieje jednorazowa szansa obrony, w wysokości 1/10 odporności na klątwy – 3, ponadto klątwa ta zaczyna działać po okresie 1–10 dni).
- Raz na 1–10 dni postać jest w stanie sprowadzić przekleństwo szaleństwa na wybraną istotę, jeśli istota ta go nie odeprze. Objawia się ono jako kilkurundowe (1–10 rund./50 Wiary wyznawcy) objawy szału w określonej sytuacji.

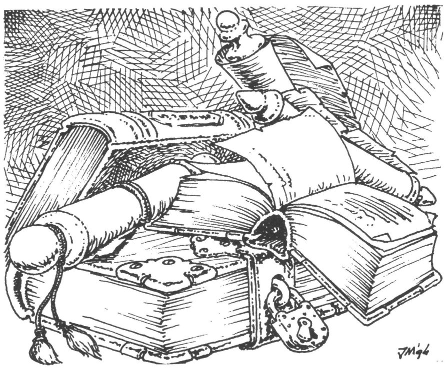
10. W tym ostatnim, dziesiątym miesiącu moc znanych BOGÓW prawie nie sięga ORCHII

W praktyce oznacza to b. – 10% do ZAUWAŻENIA. Z tego też powodu miesiąc ten zwany jest świątecznym miesiącem (KART–RAN), miesiącem pojednania albo (rzadko) miesiącem zapomnianych (fałszywych) BOGÓW. W tym też miesiącu (między innymi z tego właśnie powodu) większość cywilizowanych narodów zawiera zawieszenie broni, choć dotyczy to tylko oficjalnych, większych starć itp.



ROZDZIAŁ CZTERNASTY

AUTORYTET, DOŚWIADCZENIE I POZIOMY



Każda postać, szczególnie ta, która chce coś w życiu osiągnąć dąży do nabycia jak największego doświadczenia i wiążącego się z tym autorytetu. Poza skarbami i nauką, doświadczenie (czyli ogólnie rzec biorąc wiedza) jest najważniejszym czynnikiem dla każdego awanturnika (i nie tylko). Aby doświadczenie było czynnikiem wymiernym, w KRYSZTAŁACH CZASU postanowiono liczyć je w tzw. PUNKTACH DOŚWIADCZENIA, których ilość świadczy najczęściej o sile i znaczeniu danego awanturnika. Po zdobyciu odpowiedniej ilości doświadczenia podczas tzw. szkolenia można uporządkować zdobytą wiedzę i wykorzystać to w celu wzmocnienia posiadanych przez siebie cech, co w języku graczy nazywane jest podniesieniem POZIOMU i zwiększeniem współczynników. Im dana postać ma większy poziom, tym łatwiej jest się jej nauczyć nowych umiejętności (np. zdolności funkcyjnych) i tym samym efektywniej ich używa itp.

W poniższej tabeli pokazana jest ilość aktualnie posiadanego doświadczenia pozwalająca na osiągnięcie danego poziomu doświadczenia.

TABELA DOŚWIADCZENIA I KRĘGI MAGII

PUNKTY DOŚWIADCZENIA (W GRANICACH OD...DO...)	OSIĄGALNY POZIOM	POZWALA KORZYSTAĆ CZARODZIEJOM I KLERYKOM Z KRĘGU MAGII
1 – 99	0	1
100 – 149	1	
150 – 199	2	2
200 – 249	3	
250 – 499	4	3
500 – 749	5	
750 – 999	6	4
1000 – 1499	7	
1500 – 2499	8	5
2500 – 4999	9	
5000 – 7499	10	6
7500 – 9999	11	
10000 – 12499	12	7
12500 – 14999	13	
15000 – 19999	14	8
20000 – 24999	15	
25000 – 29999	16	9
30000 – 34999	17	
35000 – 39999	18	10
40000 – 49999	19	
50000 – 59999	20	S–1 (1 KRĄG Magii czarów tzw. SPECJALNYCH)
60000 – 69999	21	

I tak dalej, to znaczy że na każdy kolejny poziom potrzeba 10.000 PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA i każde kolejne 2 poziomy doświadczenia pozwalają władać nowym KRĘGIEM magii czarów specjalnych.

Przyznawanie Doświadczenia

Doświadczenie w zasadzie powinno być przyznawane za nabytą empirycznie nową wiedzę i doświadczenie związane ze zrobieniem czegoś po raz pierwszy. Czy dana postać powinna dostać doświadczenie i ile decyduje MG, jednakże istnieje szereg sytuacji i czynników, od których powinno być uzależnione jego przyznawanie. Najpospolitsze sytuacje opisane są poniżej.

1. Za udane wykorzystanie po raz pierwszy zdolności funkcyjnej, jeżeli przyniosła ona bardzo pozytywne, znaczące efekty [1–2

ew. nawet 5 PD].

2. Za skuteczne rzucenie po raz pierwszy czaru, jeżeli przyczynił się on do pozytywnego i znaczącego rozwiązania danego problemu [5 PD].
3. Za rozwiązanie bardzo istotnego (dla danej misji, przygody, tajemnicy itp.) problemu, zagadki itp. [1–100 PD, w zależności od stopnia komplikacji, znaczenia i niebezpieczeństwa].
4. Za wyeliminowanie (zabicie, ubezwłasnowolnienie itp.) postaci (istoty itp.), o ile przyniosło to trwałe efekty i było się tego naocznym świadkiem w momencie zakończenia walki [w tym przypadku przyznawana ilość doświadczenia zależy ściśle od wartości doświadczenia, którą przedstawia sobą dana istota, od stopnia jej wyeliminowania i od udziału własnego w jej pokonaniu].
5. Za udane przetrwanie efektów działania niektórych czarów, przemian, klątw, przekleństw i nietypowych (najczęściej bardzo niebezpiecznych np. trzęsienie ziemi) sytuacji [najczęściej w granicach 1–20 PD, ale możliwe i dużo większe].
6. Za wypróbowanie po raz pierwszy (użycie, uaktywnienie, rozpoznanie cech, zidentyfikowanie itp) nieznanej magicznej broni, mikstury itp. przedmiotów [1–20 PD, a w przypadku artefaktów dużo więcej].
7. Za udane przeżycie własnej śmierci, regeneracji własnego ciała czy własnej energii życiowej [jeśli to było pierwszy raz 50 PD, za każde kolejne 10 PD].
8. Za uratowanie (w niektórych przypadkach darowanie) komuś (istotnemu) życia, o ile w grę wchodziło znaczące niebezpieczeństwo itp. [najczęściej 10% wartości doświadczenia, którą przedstawiała sobą dana istota].
9. Za każdą zdobytą monetę mitrylu [10 PD], a w przypadku kasty złodziejskiej (Złodziej, Zabójca, Kupiec) również sztukę platyny (bez względu na to, czy skradzioną, czy w inny sposób zarobioną) [1 PD].
10. Za każde trwale zdobyte dobra (np. skarby) o wartości równej 100 sztukom złota [1PD], a jeżeli zostało to wydane na majątek stały taki jak posiadłości ziemskie, budynki, zamki itp., to dwukrotnie więcej doświadczenia [2 PD].
11. Za pozyskanie (w przypadku profesji klerycznych) nowego wyznawcy dla własnej wiary [0–10 PD].
12. Za wyuczenie się nowych zdolności, zawodów, umiejętności, które wybitnie przyczyniły się do wzmocnienia postaci. Do tych okoliczności należą szkolenia w posługiwaniu się bronią, magią, nowymi zdolnościami itp. [ściśle zależy od typu szkolenia itp.].
13. Opcjonalnie za każdy nienaturalny wzrost mądrości postaci (w zasadzie dotyczy to czytania KSIĄG WIEDZY, podnoszenia MD. czarami, a nie dotyczy to okresu dorastania i poznawania nowych zawodów, podnoszenia się na poziomy itp) [10 PD/1 punkt Mądrości].
    Uwaga: w tym przypadku spadek Mądrości analogicznie zmniejsza PD.
14. Za udane, skuteczne i sensowne wykonie po raz pierwszy danej przemiany półboskiej [10 PD za pierwszą i 1PD za każdą następną/każdy 1% ryzyka zauważenia przez Bogów].
15. Za wyszkolenie na nowy poziom doświadczenia innej osoby [1PD/poziom szkolonego doświadczenia].

Ponadto każda postać ma prawo dostać doświadczenie za udane wykonanie bardzo ważnego przedsięwzięcia potrzebnego do uratowania od zagłady danej krainy itp. [zależnie od sytuacji i MG]. W niektórych wypadkach MG powinien przyznawać doświadczenie za szczególnie trafną grę zgodnie z zwyczajami reprezentowanej profesji i charakterem postaci, a także za wszystkie sytuacje, które uzna za warte nagrodzenia dodatkowym doświadczeniem (np. za pierwsze zetknięcie się z nieznaną dla grupy istotą).

Istnieje też możliwość by MG zmniejszał doświadczenie postaci w przypadku niektórych czarów, szczególnych sytuacji, czy błędnej gry postacią (a szczególnie niezgodnie z wymogami jej charakteru) itp.

W praktyce, przyznawanie punktów doświadczenia jest bardzo trudne i oparte jest na efektach poczynań danego gracza w określonych sytuacjach oraz tego, w jakim stopniu przyczyniły się one do sukcesu. Dlatego MG powinien do tej kwestii podchodzić bardzo skrupulatnie i przykładać dużą wagę do tego kto ile zrobił, jak się zachowywał itp.

Obliczanie Doświadczenia

Obliczanie wymiernej wartości doświadczenia jest bardzo trudne i niewdzięczne, ponadto istnieją sytuacje w których mimo roli jaką odegrała postać, nie dostaje ona doświadczenia (np. gdy powiedzmy wojownik dobił smoka, który był ciężko chory i nie mógł się temu przeciwstawić). Ponadto doświadczenia nie dostaje się za np. czynienie swojej powinności (kat) czy nieumyślne działanie na przykład spowodowanie czyjejś śmierci.

Najczęstszym sposobem obliczania doświadczenia jest wyliczenie siły postaci w zależności od jej cech (współczynników) i poziomów doświadczenia. Najprościej liczy się to w ten sposób, że na każde pełne 100 punktów każdej z podstawowych cech (ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, CH i PR.) liczony jest 1 PD. Następnie suma tych PD mnożona jest przez poziom doświadczenia postaci (w wypadku 0–wego poziomu postaci dzielona na pół). Do tego dodawana jest premia w wysokości 1 PD za każde pełne 100 punktów wartości takich cech jak:

1. Obrona zbroi lub ciała (skóry).
2. Średnia wyparowań zbroi (skóry).
3. Biegłość w podstawowych broniach (itp. sposobach ataków).
4. Skuteczność raniąca w powyższych biegłościach.
5. Pojedyncza odporność psychiczno–fizyczna lub fizyczna.

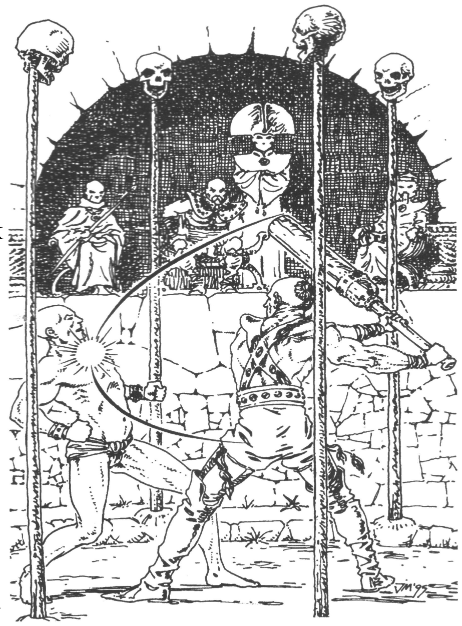
Ponadto za każdy 2% antymagiczności liczy się 1 PD oraz za posiadanie zdolności związanych ze zwiększonym zadawaniem ran dolicza się średnio 2 PD (np. w przypadku rycerza: za zamaszyste cięcie i za straszliwe cięcie). W wypadku niektórych postaci i stworów MG może doliczać doświadczenie za każdą zdolność potęgującą właściwości np. za używanie magii, za umiejętność stawania się niewidzialnym, za roztaczanie wokół siebie strachu, możliwość korzystania z przemian półboskich itp.

Jeśli istota "połowi" jakieś rany przyznaje się dodatkowo 3 PD, ale jeśli jest na jakieś niewrażliwa, to dwukrotnie zwiększa jej

doświadczenie wynikające ze współczynników. Jeżeli daną postać można zranić tylko bronią srebrną, to powinno się doliczać minimum 5 PD, a jeśli tylko bronią magiczną, to od 10 do 30 PD.

Istnieje oczywiście wiele okoliczności i umiejętności, w przypadku których MG może zwiększyć lub zmniejszyć doświadczenie za daną istotę (np. zmniejszyć doświadczenie można za każdy współczynnik cech postaci, którego wartość jest mniejsza od 30 punktów [nie dotyczy UM, CH, PR i Wi.]).

Szkolenia na Poziomy Doświadczenia



W praktyce istnieją dwa sposoby podnoszenia się na poziomy. Pierwszy z nich to tzw. samoistny i jest on charakterystyczny dla wszelkich zwierząt, potworów i innych temu podobnych istot nie mających kontaktu z cywilizacją. Polega on na tym, że jeśli dana istota zebrała odpowiednią ilość doświadczenia, to po okresie 1 roku/dany poziom doświadczenia automatycznie uzyskuje ona ten poziom doświadczenia. Na przykład: smok liczony jako 2 poziom doświadczenia zdobywając doświadczenie na poziom 4, aby awansować na ten poziom musi przeczekać okres najpierw 3 lat (pozwala mu to osiągnąć 3 poziom), a później 4 lat i po tym okresie traktuje się go jako 4 poziom doświadczenia). Oczywiście w tym czasie może robić co chce i zdobywać dalsze doświadczenie. W tym przypadku samoszkolenia profesje czarodziejskie i kleryczne nie mają jednak możliwości poznania nowego czaru (chyba, że w inny sposób), choć wraz ze wzrostem poziomu ulegają wzrostowi jego współczynniki, tak jak i przy normalnym szkoleniu.

Uwaga: w wypadku zwierząt i wielu monstrów (szczególnie tych krótko żyjących) długość ich naturalnego szkolenia liczy się w miesiącach, a nie w latach.

O wiele szybszym sposobem awansu na nowy poziom (o ile oczywiście ma się odpowiednie doświadczenie) jest szkolenie się u innej osoby. Osoba taka musi być wyższa minimum o jeden poziom w profesji, w której zamierza podnieść daną postać. Aby móc wyszkolić się na wyższy poziom doświadczenia, trzeba spełniać kilka warunków.

- Po pierwsze należy znaleźć nauczyciela, przy czym o ile w większych miastach jest to bardzo łatwe (z reguły sprawdza się to procentowym rzutem na 1/100 część populacji miasta, – b.10%/poziom wymaganego doświadczenia), ponieważ wiele wysoko poziomowych postaci często na stałe osiedla się w większych miastach, to w mniejszych osiedlach itp. jest to w zasadzie niemożliwe.
- Po drugie należy oczywiście posiadać potrzebną ilość PD do awansu.
- Po trzecie trzeba pokryć określone wcześniej koszta, które wynoszą 1–10 pomnożone przez 10 sztuk złota na każdy stopień trudności (numer) poziomu doświadczenia, na który się szkoli (płatne z góry gotówką). Nauczyciel ma obowiązek wysłać połowę tej sumy do swojej gildii (funkcyjnej) albo bezpośrednio do miejscowych organów władzy, czyli najczęściej do kancelarii władcy Archipelagu Centralnego i ORCUSA, tzn. KATANA. W wypadku niedopełnienia tej formalności i udowodnienia tego (co mimo wszystko jest bardzo łatwe) nauczyciel ten zyskuje miano SKAZAŃCA i za dostarczenie jego głowy kancelaria KATANA wypłaca nagrodę w wysokości 100 sztuk złota.

Szkolić można się za każdym razem tylko o jeden poziom i to tylko na ten najbliższy. Dopiero po ukończeniu tego szkolenia (jeśli jest ku temu możliwość itp.) można zacząć się szkolić na kolejny poziom.

Całe szkolenie trwa 1–10 dni, przy czym jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostanie ono przerwane, to trzeba przebyć je ponownie, tak jakby zaczynało się od nowa (nie można szkolić się na raty). Ponieważ jest to czynność bardzo absorbująca, trzeba mieć w jego trakcie stałe miejsce zakwaterowania i nic poza tym nie można robić.

Przeciwstawność charakterów nie wpływa na to czy dany nauczyciel zechce szkolić, czy nie. Także fakt, że uczeń i nauczyciel nie należą do tej samej rasy nie ma większego znaczenia na niskich i średnich poziomach, jednakże istnieje niepisane prawo, że nie wolno szkolić obcych ras powyżej 10 poziomu, a kto się tego dopuści (gdy mu się to udowodni) skazany jest w najlepszym przypadku na banicję (tam gdzie obowiązują złe prawa, karą jest śmierć).

Po podsumowaniu, uporządkowaniu nabytej wiedzy i doświadczenia oraz po odpowiednich ćwiczeniach (np. wzmacniających) w dniu ukończenia szkolenia okazuje się, że większość cech (współczynników) postaci takiej ulega "prawie niezauważalnemu" wzrostowi. Wzrost ten w zależności od danej profesji pokazuje poniższa tabela. Ponadto po zakończeniu szkolenia często zmienia się tytuł, którym posługuje się dana osoba, w celu oznajmiania swojej tożsamości.

TABELA PRZYROSTU WSPÓŁCZYNNIKÓW PODCZAS SZKOLENIA NA POZIOM

profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Z	BI	Il. BI.	Baz. Odp.
Kasta Żołnierska														
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	–	–	3	1/2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	+	+	2	1	3	1/2	+
Gwardzista	3	4	3	5	2	1	–	2+	1+	–	–	4	1/2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4	–	1	–	1+	1+	–	–	2	1/2	+

profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Z	BI	Il. BI.	Baz. Odp.
Wiedźmin	3	3	5	5	3	2	3	+	–	–	–	5	1/2	+
Kasta Rycerska														
Rycerz	4	4	3	3	1	2	–	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+
Czarny Rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Kasta Złodziejska														
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	–	2	1/3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1	–	3	1/3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5	–	3+	2+	–	–	2	1/3	+
Bard	2	1	3	3	3	3	3	3+	3+	–	–	2	1/3	+
Kasta Kleryczna														
Kapłan	3	3	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+
Astrolog	2	–	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+
Półbóg	3	3	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Kasta Czarodziejska														
Mag	2	–	3	3	5	3	4	1+	+	–	–	1	1/4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+
Iluzjonista	1	–	5	4	5	2	4	+	2+	–	–	1	1/4	+
Alchemik	1	–	2	2	5	4	5	2+	+	–	–	1	1/5	+

W wypadku, gdy MG są wymyśla istotę, to może się kierować następującymi przyrostami, co "poziom doświadczenia":

profesja	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	Z	BI	Il. BI.	Baz. Odp.
drapieżniki	5	5	5	3	2	–	–	–	+	–	–	5	1/2	+
wszystkożerni	5	5	4	4	1	1	–	–	+	–	–	4	1/3	+
roślinożercy	5	5	3	5	–	2	–	–	+	–	–	3	1/4	+

Uwaga 1: "+" oznacza, że dodatkowo wykonuje się rzut 1–10 (przy czym wyrzucenie 10 nie jest premiowane dodatkowym rzutem). W przypadku zwiększania odporności, gracz decyduje czy dodatkowym rzutem zwiększy odporność bazową psychiczno–fizyczną, czy bazową fizyczną (istnieje też opcja, że zamiast podniesienia bazowej można podnieść pojedynczą odporność, ale za to o 2–20).

Uwaga 2: jeżeli Żywotność lub Siła Fizyczna mają wartość powyżej 200 (pkt), to każdy przyrost z poziomu (dotyczy to też przyrostów z Ksiąg Wiedzy i czarów typu Życzenie) takiego współczynnika liczony jest podwójnie (a więc np. zamiast 5 pkt. na poziom uzyskuje się 10). Gdy wartość jego jest większa od 600 (pkt.), przyrosty takie liczone są potrójnie, powyżej 1200 (pkt.) czterokrotnie, powyżej 2000 (pkt.) pięciokrotnie itd.

W wypadku podnoszenia na poziom dwuklasowców postępuje się jak przy awansie jednoklasowca, po czym jeśli dany poziom zostanie osiągnięty w drugiej klasie, należy uzupełnić przyrosty do większego (np. wojownik–złodziej w wypadku żywotności ma przyrosty z wojownika, a w wypadku zręczności ze złodzieja), tzn. po wyrównaniu poziomów zachowuje się tylko większe przyrosty współczynników.

Uwaga 3: rzut na podnoszenie odporności, charyzmy i prezencji wykonuje się tylko raz dla jednego poziomu, tzn. jeśli drugą profesją wyrówna się poziom aktualnie wyższej profesji, to już nie wykonuje się dodatkowych rzutów.

W momencie, gdy postać w jakikolwiek sposób straci posiadane doświadczenie (ew. jego część), tak że nie ma potrzebnego na osiągnięty poziom doświadczenia, nadal zachowuje swoje współczynniki i poziom doświadczenia (a co za tym idzie posiadane umiejętności). W momencie, w którym osiągnie się (doświadczeniem) swój poprzedni poziom, nie zyskuje się już tych osiągniętych wcześniej przyrostów, czyli nie można dwukrotnie szkolić się na ten sam poziom (oczywiście odnosi się to do jednej profesji – patrz wyżej jak jest w przypadku dwuklasowca).

Uwaga 4: w momencie magicznej utraty większej ilości doświadczenia niż postać posiadała (oczywiście ginie się przy tym), w umyśle istoty zachodzą nieodwracalne zmiany, które uniemożliwiają jakikolwiek późniejszy wzrost doświadczenia, przez co postaci takiej nie można już praktycznie w żaden sposób przywrócić do życia, ponadto nie ma dostępnych czarów, które mogłyby odwrócić taką śmierć umysłu itp.

ROZDZIAŁ PIĘTNASTY

WARUNKI RZUCANIA CZARÓW, SCHEMAT ROBIENIA MIKSTUR MAGICZNYCH I WYWARÓW Z ZIÓŁ.

Warunki rzucania czarów

Rzucać czary potrafią tylko istoty, które zostały do tego za młodu przyuczone i mają ku temu odpowiednie predyspozycje. Bez względu jednak jaką profesję reprezentują, czynią to w prawie identyczny sposób. Aby móc rzucać czary trzeba spełniać następujące wymagania.



Warunek 1

Trzeba mieć zdolność rzucania czarów (zdolność nr. 1 dla wszystkich profesji kasty klerycznej i czarodziei). Od 10 poziomu mogą się tego nauczyć tylko Łowca (czary druidyczne), Paladyn (czary kapłańskie), Czarny Rycerz (czary czarnoksięskie) i Bard (czary iluzjonistyczne). Można się nauczyć tylko 1 kręgu trudności czaru na każde 2 poziomy doświadczenia (tzn. na poziomie 0–wym i 1–wszym jest się w stanie rzucać czary z 1 kręgu magii, na poziomie 2 i 3 można już korzystać z czarów z 2 kręgu magii itd.). Paladyn, Łowca, Czarny Rycerz i Bard liczą to dopiero od 10 poziomu doświadczenia (a więc odpowiednio 10 i 11 poziom Paladyna jest w stanie rzucać czary tylko z 1 kręgu magii itd.)

Warunek 2

Zdobycie czaru z reguły jest rzeczą bardzo trudną, gdyż należy on do rzeczy rzadkich i strzeżonych. Najczęściej kilka czarów (dokładnie 1–5 z pierwszego kręgu magii) dostaje się za darmo od swego nauczyciela po ukończeniu szkolenia na odpowiednią profesję (kleryczną lub czarodziejską). Po jednym czarze dostaje się też od nauczyciela przy szkoleniu na poziom (w momencie, gdy osiąga się nowy krąg magii czarów). Inną metodą zdobycia formuły czaru jest jej kupno. Jest to możliwe najczęściej w stolicy lub Gett–war–garze i to podczas świątecznych targów w ostatnim miesiącu w roku. Koszt czaru zależy od jego siły i wynosi 100 sztuk złota na każdy krąg magii który reprezentuje, przy czym jest to czar losowo przyznawany (bez względu na to czy się go ma czy nie). Jeżeli chce się kupić upatrzony wcześniej czar, kosztuje on o 50% drożej. Kolejną metodą zdobycia formuł czarów są zdobyczne skarby (np. smocze). Ostatnim sposobem zdobycia czarów jest zapisanie się do GILDII (każda profesja ma swoje gildie [lub ich odpowiedniki dla kleryków i rycerzy zwane Bractwami], a jej filie znaleźć można w prawie każdym mieście), ale w tym celu trzeba wpłacić wpisowe wysokości 10 tys. szt. złota lub zasłużyć się jej czymś bardzo ważnym. Członek Gildii ma prawo korzystać z każdego czaru będącego w posiadaniu jej członków, o ile potrafi się go nauczyć.

Warunek 3

By móc rzucić czar trzeba rozumieć jego formułę (a więc wcześniej trzeba się nauczyć ją odczytywać). Nauka czaru trwa 1 dzień na każdy krąg jego magii i zostaje uwieńczona sukcesem, jeżeli postać go pojęła, co sprawdza się procentowym rzutem na INT – 10 na każdy krąg magii czaru. W przeciwnym wypadku postać musi się uczyć od nowa. Czary, których postać nauczy się nadzwyczaj dokładnie (tzw. czary Autorytatywne: ich ilość zależy ściśle od Mądrości i Inteligencji) można będzie rzucać nawet co rundę. Inne rzucać można tylko wtedy, gdy będzie się miało ich formułę (czytając ją w trakcie rzucania) lub z pamięci (profesje kleryczne). Procedura rzucania czarów jest opisana w następnym rozdziale.

Warunek 4

Każdy czar przy rzucaniu zużywa określoną ilość Potencjału Magicznego (w skrócie PM). Potencjał ten można pobierać z własnej Żywotności, ale za każdy jego 1 punkt otrzymuje się 10 ran. Na dłuższą metę najlepiej zdobywać go w inny sposób. Najczęściej nabyć go można na innych, magicznych Planach Egzystencji, ale jest to zadanie dla mogących tam zawitać wysokopoziomowych awanturników. PM można też znaleźć w skarbach lub wytworzyć przy pomocy specjalnych zdolności np. Półbogów, Druidów, Czarnoksiężników. Ponieważ należy on do bardzo drogich rzeczy, niekiedy małe jego ilości (do 100 PM) można kupić na cotygodniowych targach miejskich lub we własnej Gildii (do 10.000 rocznie), udowadniając jednak, że jest on bardzo do czegoś potrzebny. Na targach koszt 1 punktu PM wynosi 2 sztuki złota, ale jeżeli chciałoby się go sprzedać handlującym nim czarodziejom, to otrzyma się tylko połowę tej sumy.

Uwaga 1: każdy czarodziej lub kleryk po zakończeniu swego szkolenia na swą profesję otrzymuje w prezencie od swego "mistrza" (nauczyciela) 2–20 (punktów) PM (wraz z amuletem, gdzie jest on złożony).

Uwaga 2: PM przechowuje się w specjalnych amuletach. Są to wydrążone w środku małe, okrągławe, kamienne lub kryształowe

przedmioty z cienkim jak włos połączeniem wewnętrznego zbiornika z otoczeniem.

Warunek 5

Podczas rzucania czarów trzeba mieć pełną swobodę (a czarodzieje nawet nie mogą mieć na sobie nic ciężkiego lub ograniczającego ZR lub SZ). Dopóki nie skończy się formuły wywoławczej czaru, trzeba być przytomnym i niczym niezaabsorbowanym. Jedna ręka zawsze spoczywa na amulecie, druga pomaga (gestykulacją) uaktywnić czar. Klerycy z reguły nie gestykulują, za to bardzo głośno wyśpiewują formułę czarów, dzięki czemu rękę mają wolną np. dotrzymania symbolu własnej wiary lub tarczy (mogą też trzymać coś innego, pod warunkiem, że nie będą się tym posługiwać w rundzie, w której rzucają czar). Postać, która w trakcie rzucania czaru zostanie zraniona, rozśmieszona lub w jakikolwiek inny sposób zaabsorbuje się jej uwagę, nie może ukończyć tej czynności, przez co traci użyty PM.

RZUCANIE CZARÓW
Aby czar był pomyślnie rzucony, należy wykonać następujące czynności:

A) Wybrać jaki czar i na kogo będzie rzucany (należy to oznajmić bezzwłocznie MG, gdyż każda zwłoka może być rozumiana jako zastanawianie się, a więc opóźnienie jego rzucenia).
B) Wykorzystać PM do jego rzucenia (i odpisać od posiadanego w amulecie).
C) Poprawnie rzucić czar (udane po procentowym rzucie na UM, przy czym rzucenie także powyżej 95% oznacza, że popełniło się jakiś błąd i czar nie wyszedł).
D) Uspokoić swój umysł po rzuceniu czaru (dojść do siebie), przez okres równy jego wywołaniu.

Jak widać nie jest to zanadto skomplikowane.

Efekt wielu czarów zależy ściśle od tego, czy przeciwnik odeprze (itp.) dany czar dzięki odpowiedniej odporności. Sprawdza się to procentowym rzutem na tę odporność, pomniejszonym ewentualnie o wartość zwaną ANTYODPORNOŚCIĄ uzależnioną ściśle od poziomu rzucającego i jego UM (tzn. odejmuje się 1 na każdy poziom doświadczenia rzucającego, jeśli jego UM nie były mniejsze od 100, ew. – 2 na każdy poziom, jeżeli UM jego były nie mniejsze od 200, itd.).**Uwaga:** Patrz podrozdział ANTYODPORNOŚĆ.

Czary Autorytatywne (patrz też rozdział Szczegółowe Opisy Współczynników).

Nauka i rzucanie czarów Autorytatywnych.

Jeżeli postać posiada minimum 50 Inteligencji i przeszła odpowiednie przeszkolenie w rzucaniu czarów, to na każde 10 punktów Mądrości, potrafi doskonale wyuczyć się na pamięć (zapamiętać formułę) 1 KRĘGU Magii Czaru (który wcześniej pojęła – patrz Inteligencja), przy czym np. jeżeli zapamiętuje czar z 3 KRĘGU Magii, to wymaga to użycia 30 punktów Mądrości. Czar tak wyuczony (nauka trwa 2 dni na każdy krąg magii) nazywany jest czarem AUTORYTATYWNYM i postać jest go w stanie rzucać nawet co rundę, o ile oczywiście Opóźnienie czaru, Potencjał Magiczny i Wytrzymałość na zmęczenie na to pozwalają. Po wyczerpaniu poziomów wynikających z Mądrości, nie można nauczyć się więcej czarów Autorytatywnych, niż ona umożliwia, chyba że posiada się wysoką inteligencję, która ilość tę modyfikuje.

Na każde 50 Inteligencji powyżej wartości 50 postać jest w stanie wyuczyć się dwukrotnie więcej poziomów czarów Autorytatywnych, niż by to wynikało z jej Mądrości.

Rzucanie czaru Autorytatywnego trwa tyle ile wynosi opóźnienie czaru. Jest ono liczone w tzw. segmentach. Każdy segment opóźnienia zmniejsza o 10 SZ postaci rzucającej. Jeżeli opóźnienie SZ jest większe od całkowitej SZ postaci, oznacza to, że czar będzie rzucało się jeszcze i w następnej rundzie (itd.), gdyż nie mieszczące się w tej rundzie (względem SZ) opóźnienie przechodzi do następnej rundy. Oczywiście tyle samo będzie trzeba później odpocząć.

Uwaga: nazwa czary Autorytatywne pochodzi stąd, że liczba i stopień zaawansowania (trudności) tych czarów w Gildiach świadczą o znaczeniu i autorytecie ich posiadaczy.

Rzucanie czarów z magicznych pergaminów

Po udanym (procentowy rzut na UM – 10% na każdy krąg magii) przeczytaniu czaru wpisanego na magiczny pergamin, natychmiast się go uaktywnia, jednakże formuła przestaje funkcjonować (jest jednorazowa). Jest to jedyny przypadek rzucenia czaru z kręgu jeszcze dla siebie niedostępnego, gdyż czar ten do tego celu został specjalnie przygotowany przez kompetentną osobę (która potrafi go rzucać).

Rzucenie czaru z pergaminu trwa o 2 segmenty dłużej z powodu przygotowania pergaminu do odczytania lub jeszcze o 2, jeśli wyjmuje się go z tuby. Można to oczywiście pominąć, jeśli w poprzedniej rundzie się to uczyniło.

Uwaga: jakiekolwiek zamoczenie pergaminu powoduje utracenie przezeń mocy magicznej (rozmagicznia go).

Rzucanie czarów z ksiąg

Postacie czarujące nie są w stanie przyswoić wszystkich czarów jako Autorytatywne, dlatego też szczególnie te, które nie muszą być zawsze dostępne, zapisują w księgach, aby móc je w dowolnym czasie odczytać (przypomnieć sobie) i w następnej chwili rzucić. Przypominanie takiego czaru (odczytywanie) trwa jednak długo. Przyjmuje się, że najczęściej trwa ono 1 rundę na każdy krąg trudności magii czaru. Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (to znaczy najpóźniej zacząć rzucać od następnej

rundy po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie porusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.

Kleryczne rzucanie czarów z pamięci

Tylko klerycy (a więc Kapłani, Druidzi, Astrolodzy i Półbogowie) są w stanie przypominać sobie formuły znanych czarów bez pomocy ksiąg. Są w stanie to zrobić, jeżeli poprzez medytację i skupienie (często przeplatane z pieśniami modlitewnymi) poświęcą na przypomnienie sobie czaru minimum ponad 10 minut (600 rund) na każdy krąg trudności magii czaru (a więc na czar np. z 6 kręgu magii ponad godzinę). Tak odświeżony w umyśle czar należy natychmiast rzucić (tzn. najpóźniej zacząć rzucać od następnej rundy po ukończeniu przypominania). Wyjątkowo można zachować jego formułę w pamięci, dopóki postać się koncentruje (i nie rusza). Wszystkie inne ograniczenia np. z powodu opóźnienia należy rozpatrywać jak przy czarach autorytatywnych.

Uwaga: jakakolwiek dekoncentracja kleryka w trakcie tej medytacji automatycznie niweluje jej efekt, sprawiając, że należy zacząć od nowa.

KRYTYCZNE PRZYPADKI RZUCENIA CZARÓW

Podczas rzucania czaru istnieje minimalna szansa, że czar ten zostanie rzucony z dużo lepszym efektem, niżby się mogło przypuścić albo tak, że nie chce się potem o tym wspominać. Z tego też powodu wyróżniamy NADEFEKTYWNE i PECHOWE RZUCENIE CZARU.

NADEFEKTYWNE rzucenie czaru następuje w chwili, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie nisko, tzn. 01 albo 02.

Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach
101 – 200, to szansa na nadefektywne rzucenie czaru jest dwukrotnie większa (tzn. w granicach 01–04).

Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość w granicach
201 – 300, to szansa na rzucenie nadefektowne czaru jest jeszcze dwukrotnie większa (tzn. jest w granicach 01–08). Itd.

PECHOWE rzucenie czaru ma miejsce, gdy rzucający go przy sprawdzaniu procentowym rzutem na UM rzuci skrajnie wysoko, tzn. 99 albo 100. Jeżeli UM rzucającego w momencie rzucania miały wartość większą od 100, to szansa na rzucenie Pechowe czaru istnieje tylko przy wyrzuceniu 100 (%).

Poniżej przedstawiamy, co może spotkać rzucającego w obydwu przypadkach.

Rzucenie NADEFEKTYWNE Czaru

W przypadku nielogicznego, niepasującego lub sprzecznego działania, MG ma prawo wybrać słabszy, zastępczy efekt lub uznać, że zmiana efektu czaru objawia się w sposób, który nie wpływa na jego działanie.

01 – 05%	Czar ma 10–krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 10–krotnie większa
06 – 20%	Czar ma 2–krotnie większy efekt np. siła raniąca lub lecząca czaru jest 2–krotnie większa
21 – 25%	Czar został rzucony jak przemiana, tzn przeciwnik broni się przed nim na 1/10 część wartości danej odporności
26 – 30%	Czar został rzucony tak precyzyjnie, że przeciwnik broni się przed nim na połowę wartości danej odporności
31 – 40%	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z dodatkową antyodpornością – 20
41 – 50%	Czar został rzucony tak dobrze, że przeciwnik broni się przed nim z podwójną antyodpornością
51%	Efekt czaru (o ile jest to możliwe) na stałe pozostał na ofierze (nie dotyczy efektów raniących)
52 – 55%	Czas trwania czaru uległ 10–krotnemu wydłużeniu
56 – 70%	Czas trwania czaru uległ 2–krotnemu wydłużeniu
71 – 80%	Czar swym zasięgiem objął 2–5 krotnie większy obszar
81 – 95%	W oparciu o działanie czaru MG modyfikuje efekt, ale nie silniej niż dwukrotnie
96 – 100%	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty

Rzucenie PECHOWE Czaru

(oczywiście czar się nie udał, ale Ostatnie słowo, co do działania czaru ma MG.)

01%	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał Karę Boską (analogiczną jak w przypadku Półboga).
02%	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakąś klątwę.
03 – 05%	Rzucenie tego czaru tak się nie spodobało jakiemuś bóstwu, że na rzucającego zesłał jakieś przekleństwo.

06 – 15%	Potencjał magiczny użyty do niego eksplodował, zadając 10 ran na każdy 1 użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
16 – 25%	Potencjał magiczny użyty do niego połowicznie eksplodował, zadając 5 ran na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
26 – 40%	Potencjał magiczny użyty do niego ranił, zadając 1 ranę na każdy 1 PM użyty do czaru (ew. połowę przy udanym procentowym rzucie na energię).
41 – 50%	Powstał ogromny błysk, który był w stanie oślepić każdą istotę, która nie odparła tej formy energii.
51 – 55%	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 dni jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
56 – 65%	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 godzin jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
66 – 75%	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 minut jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
76 – 95%	Czar tak osłabił rzucającego, że przez 1–50 rund jest on ciężko wyczerpany i nieprzytomny.
96 – 100%	Rzuć 2 razy i zsumuj efekty.

SCHEMAT ROBIENIA MIKSTUR MAGICZNYCH

Wszelkie szczegóły należy szukać w odpowiednich zdolnościach (np. Alchemika).

1. Wykrycie magii – Należy wykryć, czy np. istota z której bierze się komponenty jest magiczna.
2. Identyfikacja materii.
    a. mówi jakie cechy magiczne ma dana istota/substancja.
    b. mówi jakie organa są odpowiedzialne za te cechy magiczne oraz jak można je wykorzystać jako komponent.
3. Pozyskanie komponentu – Oddzielenie z 50% dokładnością wytypowanych (magicznych) fragmentów.
4. Preparowanie esencji – W pracowni i przy pomocy pewnych odczynników możliwość uzyskania 1 porcji magicznej esencji z minimum 3 kg odpowiedniego komponentu.
5. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – m.in. rozwodnienie porcji esencji, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji.
   Uwaga 1: Aby mikstura zachowała trwałość polecamy użycia czaru: Konserwacja.

Uwaga 2: Magowie, którzy od Alchemików lub w inny sposób poznają jakie organy są odpowiedzialne za jakie komponenty (w wypadku konkretnej istoty) są w stanie także wytwarzać mikstury magiczne, jeżeli w ramach zapożyczenia umiejętności nauczyli się Preparowania esencji.

TABELA MIKSTUR (tylko dla wiedzy MG, przynajmniej na początku)

Uwaga: tam gdzie nie jest to opisane, działanie mikstury po jej użyciu ogranicza się do 1–10 godzin + godzinę na poziom Alchemika (Maga).

1. Mikstura **X–wizji** (głównie z wymieszanych ze sobą ekstraktów oczu i mózgu smoków), trwa 2–20 godzin +1 na poziom Alchemika; pozwala widzieć w ciemności, a także niematerialnych i niewidzialnych.
2. Mikstura **Powolnego Starzenia** się (ekstrakt z serca smoczego): po zażyciu przez najbliższe 2 lata starzeje się naturalnie tylko o rok.
3. Mikstura **Krwi Smoczej** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi smoczej): na 2–20 godzin + godzinę na poziom Alchemika 10–krotnie zwiększa Żywotność postaci, ale wymaga udanego procentowego rzutu na przeżycie – 4 (inaczej umiera).
4. Mikstura **Odporności Smoczej** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów tkanki tłuszczowej i skóry danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) daje niewrażliwość na dany czynnik przed którym odporny był smok np. z żółtego przed gorącem, z białego przed mrozem.
5. Mikstura **Poślizgu Smoczego** (z wymieszanych ze sobą ekstraktów skóry i gruczołów nosowych danego smoka): nasmarowanie się i wypicie (zużywa min. 2 porcje) umożliwia rozstępowanie się naturalnej substancji otoczenia danego smoka (np. pływanie w lodzie, w przypadku białego smoka, czy pływanie w piasku, w przypadku żółtego smoka).
6. Maść **Infrawizji** (ekstrakt z mieszaniny tłuszczu zwierzęcego z wymieszanymi ekstraktami z oczu i mózgu istot posiadających stałą infrawizję): nasmarowanie oczu maścią daje możliwość widzenia w ciemnościach (analogicznie do podczerwieni).
7. Mikstura **Słabej Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi orków Uruk–Hai): wypita czasowo wywołuje słabą regenerację (5 ran co rundę), polana na otwartą ranę tamuje krwawienie, regenerując 1 ranę co rundę.
8. Mikstura **Regeneracji** (z ekstraktu odwodnionego osadu krwi trolla): pozwala przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regenerować 10% Żywotności w każdej rundzie trwania (przestaje działać w momencie śmierci itp.).
9. Mikstura **Siły Giganciej** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów z mięśni i kości gigantów): pozwala osiągnąć postaci 50% siły giganta (z którego robiło się komponenty).
10. Maść **Kamiennej Skóry** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów mięśni i skóry skalnego giganta lub kamiennego jaszczura): nasmarowana skóra nabiera 50% twardości (wyparowań) użytej do komponentów istoty.
11. Mikstura **Odporności na Ogień** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta ogniowego, jaszczura ogniowego czy czerwonego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykły ogień oraz b. +20% i podwójną obronę na magiczny ogień).

12. Mikstura **Odporności na Zimno** (ekstrakt z wymieszanych ekstraktów skóry i tkanki podskórnej giganta lodowego lub białego smoka): nasmarowanie i wypicie (łącznie zużywa się 2 porcje i traci się na to 5–50 rund) daje niewrażliwość na zwykłe zimno (mróz) oraz b. + 20% i podwójną obronę na magiczne zimno).
13. Mikstura **Petryfikacji** (ekstrakt z oczu bazyliszka lub meduzy); pozwala widzieć przez zamknięte oczy, ponadto jednorazowo jest w stanie z petryfikować istotę, która nie odparła przeciągłego spojrzenia.
14. Żółciowa **Maść** (ekstrakt z woreczka żółciowego hydr, ew. sama żółć, jednakże zachowuje połowę skuteczności): wytwarza na stałe oleistą maść, która zaschnięta zadaje przy skaleczeniu 1–100 ran, ew. 10–1000 (przy nieudanym rzucie na odporność na truciznę, ew. w przypadku ekstraktu na 1/10 część tej odporności).
15. Mikstura **Silnej Regeneracji** (ekstrakt z odwodnionego osadu krwi hydr): po wypiciu przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika regeneruje 10 ran co rundę i potrafi regenerować utracone kończyny (itp, zależnie od rodzaju hydry i MG).
    Uwaga: Regeneracja kończyn odbywa się kosztem masy ciała, dlatego, przy większych ubytkach MG może zadecydować utratę Żywotność, SF, lub/i skarłowacenie odtworzonej kończyny.
16. Maść **Niedźwiedziego Sadła** (wywar z tłuszczu niedźwiedziego): po nasmarowaniu na ciepło zwiększa dwukrotnie zdrowienie (przez 2–20 dni + 1 na poziom Alchemika) kurującej się postaci.
17. Mikstura **Oko Minotaura** (ekstrakt z mózgu minotaura): pozwala widzieć w ciemnościach, zachować równowagę i być niewrażliwym na załamanie krzywizn (geometrii) w labiryntach (głównie minotaurów).
18. Maść **Paraliżu** (ekstrakt z gruczołów ślinowych goborów, hobgorów, orkonów, ogrylionów lub szklar): powoduje długotrwały (2–20 godzin +1 na poziom Alchemika) paraliż w zranionej istocie, która nie odeprze tej trucizny, ew. wywar z tego ekstraktu podany doustnie natychmiastowo znosi każdy paraliż fizyczny (patrz odporność nr..6).
19. Mikstura **Wzmocnienia** (ekstrakt ze sproszkowanego ciała zombi, szkieletów, itp): pozwala 10–krotnie zwiększyć wytrzymałość na zmęczenie, po czym dwukrotnie dłużej należy odpoczywać.
20. Mikstura **Stałego Paraliżu** zwana też miksturą **Powolnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonych resztek ciała nagrobców i cmentarnic): wywołuje stały paraliż ciała, kończący się zwykle śmiercią głodową itp.
21. Mikstura **Czarnej Śmierci** (ekstrakt z oczyszczonego, stężonego, roztworu ciał martwiaków): wypicie obniża energię życiową w ilości zależnej od typu martwiaka.
22. Maść **Osłabienia** (ekstrakt z oczyszczonej skóry niektórych martwiaków np. zmrocz, upiornik): jeśli postać zraniona bronią nasmarowaną maścią, nie odeprze trucizny jest osłabiona (wyczerpana) przez 2–20 rund + rundę na poziom Alchemika.
23. Mikstura **Antidotum Strachu** (ekstrakt z ciała nagrobców i cmentarnic): wypicie uodparnia całkowicie na typowy strach oraz b.+20% i podwójny rzut obronny przed innymi formami strachu.
24. Mikstura **Zręczności** (ekstrakt z oczyszczonego ciała strzygi): na okres 2–20 rund + rundy na poziom Alchemika podwaja ZR postaci (aktualną).
25. Mikstura **Antymagiczności** /Antymagii/ (ekstrakt z ciała istot posiadających naturalnie antymagiczność np. demony, chimerony demoniczne, cmentary, itp.): pozwala czasowo osiągnąć połowę antymagiczności istoty użytej do komponentu.

SCHEMAT ROBIENIA WYWARÓW Z ZIÓŁ

Wszelkich szczegółów należy szukać w odpowiednich zdolnościach np. Druida.
PODSTAWY ZIELARSTWA

A. posiadanie wiedzy o danym ziole (startowo zna się 1–5 ziół)
B. znalezienie go w odpowiednim środowisku (o ile występuje w pobliżu)
C. zebranie odpowiedniej ilości tego zioła
D. wysuszenie go na słońcu (traci się przy tym od 1% do 99% jego masy, ale pozwala to dowolnie długo go przechowywać)

PREPAROWANIE WYWARÓW

A. gotowanie itp. czynności pozwalające na uzyskanie porcji o oczekiwanych właściwościach.
   Uwaga: opłacalne jest użycie zdolności pt. Umagicznienie, gdyż wydłuża to 10–krotnie trwałość wywaru albo czaru pt. Konserwacja, który na stałe utrzymuje właściwości wywaru.

LISTA ZIÓŁ

(nazwy w języku orków i opis działania wywaru [porcja pitna to z reguły 25 ml 10procentowego roztworu])
Uwaga: udany procentowy rzut na truciznę wywołuje tylko drugi efekt (większość efektów trwa 2–20 godzin).

1 dar sor (**krwawe ziele**) – powoduje krwotok wewnętrzny po wypiciu (na każde 25ml 10 procentowego roztworu) zadając 1–100 ran ew. połowę (skondensowane ma ostry, gryzący zapach); spotykane w gęstych lasach.

2 stagar sor (**cmentarne ziele**) – powoduje na 1–10 dni ostrą gorączkę i wyczerpanie, ew. zawroty głowy (o b. – 10% zmniejsza Tr/OB/UM/itd.); spotykane na wapiennych wzgórzach.

3 roscor sor (**rozszczepione ziele**) – zwiększa krzepliwość i zatrzymuje krwawienie (też i agonię, ale dopiero po 1–2 rundach); polany leśne.

4 sor grin (**ziele goryczy**) – uspokaja (ew. dodatkowy procentowy rzut na reakcję) i powoduje melancholijny smutek; spotykane w większości lasów.

5 mirag sor (**piramidowe ziele**) – silnie palący lek jednorazowo pozwalający na dodatkową próbę (procentowy rzut) wyjścia z paraliżu; wapienne, nasłonecznione miejsca.

6 co–kars sor (**mgliste ziele**) – wypicie lub wdychanie dymu ze spalanego ziela powoduje zapadanie w normalny sen, ew. spowalnia reakcje (społawia SZ); występuje na bagnach i torfowiskach.

7 pant–lant sor (**długolistna trawa**) – palenie wysuszonych pozostałości daje podobny smak i efekt jak w przypadku tytoniu;

górskie doliny.

8 orcs sor (**orkowe ziele**) – lekko narkotyczne (1%/działkę użycia) ziele, 2–krotnie zwiększające wytrzymałość na zmęczenie, a w wypadku uzależnienia powoduje ociężałość umysłową (zmniejszając o 2–20 INT); lasy.

9 born sor (**niedźwiedzie ziele**) – wywar jest tak bardzo oleisty, że wysmarowanie nim gołego ciała średnio o b. 50% + 2–20% uniemożliwia pochwycenie (tzn. zwiększa obronę np. przy zapasach, duszeniu itp.); lasy.

10 sar sor (**wężowe ziele**) – wywar po dwukrotnej ekstrakcji tworzy gęstą białą ciecz, której wypicie może zabić natychmiast postać o masie mniejszej niż 50 kg/każdy kolejny wywar (min. 50), ew. przez 1–5 rund wywołująca zwalający z nóg ból; bagienne lasy.

11 A. pont–gur sor (**nadbrzeżne ziele**) – wywar powoduje lekki ból, który przez najbliższe 1–10 godzin uniemożliwia koncentrację (np. rzucanie czarów) i sen; skaliste brzegi mórz.

11 B. amun–sor (**barwiące ziele**) – jest w stanie zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą przed gniciem i nasiąknięciem wodą; rośnie na bagnach.

12 A. sands sor (**piaskowe ziele**) – stężony wywar z niego (ew. długotrwałe żucie) daje oleistą ciecz, która w zetknięciu z krwią powoduje po 1–5 rund paraliż, ew. nic; spotykane na piaskowych wydmach.

12 B. adar–sor (**czerwone ziele**) – zagęszczony wywar z tego zioła z dodatkiem sadzy służy do trwałego barwienia na czerwono (np. też jako atrament); rośnie na bagnach .

13 tornt sor (**górskie ziele**) – wywar z niego to silny środek rozgrzewający ciało: na 1–10 godzin zależnie od temperatury otoczenia chroni od zimna, wtarty w ciało może znieść paraliż fizyczny (umożliwia jednorazowy drugi rzut na odporność nr. 6) lub wypity może znieść paraliż umysłowy (tak samo, tzn jednorazowo umożliwiając rzut na odporność nr. 4); pośrednio wywołuje silne pragnienie; wysokie góry na granicy śniegu.

14 bas sor lotos (**kwiat lotosu**) – silny usypiający (na 2–20 godzin), ew. otumaniający na 2–20 rund; stężony działa zabójczo, ew. wywołuje letarg (na 2–20 dni); występuje w podmokłych ciepłolubnych puszczach.

15 lant–gur–tu tornt sor (**długolistne górskie ziele**) – umiejętnie zrobiony wywar leczy,nieumiejętnie zadaje 10–100 ran; zacienione górskie kotliny.

16 tmar wart sor (**jagody wilczego ziela**) – pozwala dwukrotnie zwiększyć zdrowienie w każdym dniu podawania; gęste, wilgotne lasy.

17 tmar sotin sor (**jagody śpiewającego ziela**) – powodują halucynacje (na okres 1–10 godzin) całkowicie wyłączające rzeczywistość, ew. wprawia w dobry humor; występuje na polanach w gęstych wilgotnych lasach.

18 tmar mar–warn (**jagody krzewu róży**) – słodki, lekko alkoholowy napój; lasy.

19 rog nute tarnt (**kora krzykliwego drzewa**) – pozwala jednorazowo na okres 1–10 godzin zwiększyć żywotność o 10/każdy kolejny robiony z niego wywar; ciepłolubne wilgotne lasy.

20 bur coto sor (**bagienne pchle ziele**) – bardzo trudne do zdobycia ziele, którego wywar daje efekt uzdrowienia (po 1–10 rund); wody bagien.

21 coto sor (**pchle ziele**) – długotrwałe używanie powoduje czasową ślepotę (10 dni/podaną porcje, przy czym działa po 1–10 dniach); pola.

22 korantor sor (**czosnkowe ziele**) – często używany daje 20% odporności na większość chorób zakaźnych, a także daje b. 25% nietykalności w przypadku typowych wampirów; krzewiaste niziny.

23 wart–dar sor (**wilkołacze ziele**) – od razu zażyte (działa do 1–100 rund) daje 85% szansy uniknięcia stania się lykantropem po pokąsaniu (itp.) przez niego; wywar z niego jest śmiertelną (natychmiastową) trucizną na wszelkie lycantropy; lasy.

24 sor Nian (**ziele Niana**) – wywołuje silną, ew. lekką biegunkę (przez 1–100 godzin), co średnio o b. 10–50 (np. %) utrudnia wszelkie czynności; gęste wilgotne lasy.

25 bas–dar sor (**miłosne ziele**) – wywołuje silne podniecenie (ew. procentowy rzut na dwukrotną PR płci przeciwnej), ew. wzmaga apetyt; wilgotne puszcze.

26 semirs sor (**ziele rozbitków**) – oleisty wywar odpowiada kalorycznie normalnej porcji obiadowej; glon z terenów pływów morskich.

26 rep sor (gadzie ziele) – powoduje osłabnięcie z sił przez 1k10 (premiowane) dni, ewentualnie odparte zwiększa dwukrotnie naturalną ŻYW (ale nie agonię); nasłonecznione nadmorskie plaże.

27 mastug sor (**mastudze ziele**) – natarcie ciała i ekwipunku olejem z tego zioła powoduje, że przez najbliższe 1k100 godzin od ognia będzie się w każdej rundzie kontaktu z nim o 2k10*10 obrażeń mniej otrzymywało; brzegi niewygasłych wulkanów.

28 korantor sor (**czosnkowe ziele**) – często używany daje + 25pkt do odporności chroniących przed chorobami zakaźnymi. W przypadku spotkania z wampirami osoba chroniąca się za nim będzie podświadomie wybierana przez martwiaka jako ostatni cel. Dodatkowo obawa martwiaka w trakcie walki lub bliskiego kontaktu z taką istotą działa na niego jak ułomność *pechowiec*. W wypadku ugryzienia przez wampira lub podobnego martwiaka ofiara, która wcześniej (maksimum godzinę temu) zjadła czosnek ma bezwzględną wartość +25 pkt. zwiększającą odporność chroniącą przed zostaniem wampirem. Postać nosząca tylko czosnek ma tylko premię +10 pkt.; krzewiaste niziny.

29 mcan sor (**ziele siłaczy**) – po zażyciu powoduje, że postać męczy się dwukrotnie wolniej, a poza tym zyskuje na 1k10 (premiowane godzin) o 100 pkt. więcej SF. Dąbrowy.

30 bas–dar sor (**miłosne ziele**) – wywołuje silne podniecenie, ew. dwukrotnie wzmaga apetyt. Podniecenie oznacza, że do każdej postaci z własnej rasy należy wykonać % rzut na jej dwukrotną wartość prezencji. W odosobnionych sytuacjach wynik bardzo niski może nawet sugerować skłonność do gwałtu. By opanować się postać musi wykonać udany % rzut na połowę swej INT; wilgotne puszcze.

31 ottan sorr (**ziele ślepców**) – wywołuje możliwość widzenia na zasadzie automatycznie udanej infrawizji. Istnieje też 5% szansa, że używająca go postać naprawdę straci wzrok. Stan ten wyleczyć można tylko magiczne; kamienne wzgórza.

32 terrer sor (**ziele medytacyjne**) – pozwala skupić się na medytacji bez względu na czynniki zewnętrzne (odgłosy, widoki); zacienione górskie miejsca.

33 sans sor (**ziele mistrzów**) – dodane podczas szkolenia w biegłościach lub przy szkoleniu na POZ podnosi otrzymane przyrosty o 20%. Stare bukowiny.

34 Purrut sor (**ziele alergiczne**) – spożyte w małej ilości uśmierza niekorzystny wpływ alergii Spożyty w większej ilości wywołuje jakąś alergię (losuje MG); nadmorskie wybrzeża.

35 sit mir sor (**ziele sokolego wzroku**) – zażycie tego ziela powoduje na okres 2k10 rund uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej; wapienne góry.

36 telel sor (**ziele telepatii**) – zażycie tego ziela powoduje na okres 2k10 rund uzyskanie umiejętności telepatycznych (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna); gęste liściaste lasy.

37 tinel sor (**ziele telekinezy**) – zażycie powoduje uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej na okres 2k10 rund. Ziele te zażyte przed upływem 24 godzin nie działa pozytywnie. Przy każdym zażyciu występuje 25% szansa, że przez najbliższe 24 godziny spowoduje osłabienie, analogiczne jak ograniczenia w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szansy wyjścia wykonywanych zdolności). Ziele te zażyte przed upływem 24 godzin. Pustynie i półpustynie.

38 bas–al sor (**kwiat białego ziela**) – jednorazowo działa jak *Symbol nekromancji* Zasięg wykrycia zależy od wielkości kwiatu i średnio mierzy około 100 metrów. Zamknięty w szkatułce nie działa. Szczyty górskie.

39 bas dumn sor (**kwiat dziewiczego ziela**) – na poświęconej dobru ziemi, w dłoni dziewicy lub ewidentnie dobrej dziewczyny rozkwita. Pionowe górskie kamienne zbocza.

40 ril sor (**dymne ziele**) – bardzo kopci przy paleniu. Palone w większej ilości działa na dużym obszarze jak dymny obłoczek (1metr średnicy/porcję), patrz odpowiedni czar alchemika). Ponadto u postaci, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7 (sprawdza się co rundę) wywołuje ostry kaszel. Trwa on 2k10 rund i powoduje ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szansy wyjścia wykonywanych zdolności). Niedaleko miejsc gdzie znajdują się fekalia.

41 pulus sor (**wodne ziele**) – gromadzi w liściach porcję gorzkawej wody wystarczającą do zaspokojenia pragnienia przez cały dzień Stepy i półpustynie.

42 repts sor (**reptillioński ziele**) – spożycie jego po najbliżej godziny na 2k10 godzin – dwukrotnie zwiększa naturalne wyparowania skóry. Ma ono jednak lekki narkotyczny efekt uboczny. Oznacza on, że po każdym zażyciu postać ma 1% szansę, że zostanie uzależniona od takiego zioła. W wypadku nie spożycia go przez najbliższe 24 godziny traci ona siły, co powoduje analogiczne utrudnienia jak w walce w trudnych warunkach. Efektu tego nie można usunąć magicznie (nawet czar typu *Życzenie*). Usunąć taki efekt może tylko roczna kuracja odwykowa z codziennym podawaniem mleka. Czasowo niweluje go też efekt *kamienia księżycowego*. Południowe górskie stoki.

43 pir sor (**tłuste ziele**) – regularnie zażywane co 10 dni umożliwia w przeciągu roku zysk 1k10 kg (premiowany). Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Niedaleko ustępów i gnojowisk. Do kupienia za 5 szt.zł porcja.

44 imdars khtur sor (**ziele czarnych myśl**i) – spożycie działa analogicznie jak czar koszmar senny. Trwa 1noc/porcję. Ciepłe słonawe bagniska lub laguny.

45 karon sor (**ziele odwagi**)– zwiększa dwukrotnie odporność na strach (nr. 2). Sosnowe bory.

46 yar sor (**ziele życia**) – regeneruje przez rok 1k10 pkt. Energii Życiowej, oraz zwiększa przy wskrzeszani szok o 5 pkt. Sosnowe bory.

47 tornt pit win (**górski olej lekkości**) – umożliwia auto lewitację przedmiotów i istot lżejszych od 10 pkt. SF. Patrz odpowiedni czar maga. Brzegi jaskiń.

48 untpir sor (**ziele odchudzające**) – umożliwia w przeciągu roku stratę 2k10 kg. Wraz ze zmianą wagi następuje też zmiana odpowiednich współczynników. Wydmy.

49 graam sor (**ziele Graama**) – lecznicze. Jednorazowa porcja uzdrawia z równo 100 lekkich obrażeń. Działa tylko 1 raz na 24 godziny. Stare dąbrowy. W miesiącu świątecznym raz na kilka lat do kupienia przez szczęściarzy (10%). Kosztuje wtedy około 5 szt zł za porcję.

50 mastug sor (**diabelskie ziele**) – Można nim smarować broń. Wygląda w tedy jak czerwony olej lub krew. Po zranieniu lub po spożyciu, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 6. może spowodować śmierć w przeciągu następnych k10 rund. Odparte powoduje chęć do wymiotów. Można się przed nimi powstrzymać w wypadku walki lub podczas oficjalnych obrzędów. Górskie źródła w pobliżu złóż siarki.

Rasowe Zioła Narkotyczne (niemożliwe do wylosowania na starcie z wyjątkiem specjalisty zielarza)

W tej grupie znajduje się zioła wywodząca się od jednego przodka. Każde z nich zostało specjalnie wyselekcjonowane, by działało tylko na daną rasę. Powoduje to, że dana rasa poza właściwościami podstawowymi zyskuje pewne dodatki. Właściwości podstawowe działają na każdą rasę ssaczą humanoidalną. Obejmują więc swym działaniem prawie każdego, żywego humanoida z wyjątkiem reptillionów, ludzi–jaszczurów i trytonów. Wyjątkowo wywiera wpływ na centaury, sharany, arany i inne półludzkie rasy. W niektórych odludnych stronach zioła takie uprawia się. Ich ilość jest jednak bardzo mała, ponieważ rosną one tylko na ciele rasy, której służą. Tropikalne i ciepłe, wilgotne lasy.

WŁAŚCIWOŚCI NARKOTYCZNE.

Każde spożycie daje 5% szansę uzależnienia się od niego. W praktyce oznacza to ociężałość umysłową (zmniejszającą na stale o 2k10 INT). Efektu tego nie można cofnąć magicznie, z wyjątkiem *Regeneracji umysłu*. Czar ten leczy tylko ostatni ubytek INT. Oznacza to, że w wypadku dwukrotnej utraty INT od tego zioła powraca tylko wartość ostatnia. Z poprzednią nic już się nie da zrobić (–nie można jej odzyskać).

Właściwości podstawowe (po spożyciu porcji na najbliższe 2k10 godzin postać zyskuje):

- + 20 pkt. do współczynników: SZ, INT, MD, UM, WI
- ma +20 pkt. do wszystkich odporności (w tym i do szoku jeśli by zginęła w tym stanie); w tą premię do odporności wliczone już są przyrosty współczynników
- + 20 pkt. do biegłości rasowych (do tych, w których rasa ma premie)
- dwukrotnie wolniej męczy się, czuje się syta i w dobrym humorze – nie odczuwa np. przez to trudów podróży

Odmiany rasowych ziół narkotycznych:

51. gobls sor (**goblinie ziele**) – właściwości podstawowe + uniemożliwia sen przez najbliższe 2k10 godzin oraz umożliwia automatyczne widzenie w infrawizji.
52. elts sor (**elfie ziele**) –właściwości podstawowe + dodatkowo 10pkt do biegłości

53 – 54 kahts sor (**krasnoludzkie ziele**) – właściwości podstawowe + dwukrotnie większy zasięg wzroku oraz można je palić w fajce. Działa ono też na hobbity i gnomy.

55 tors sor (**ziele olbrzymów**) –właściwości podstawowe + dodatkowo +10 do INT. Działa ono też na półolbrzymy i giganty.

56 trolls sor (**trolowe ziele**) –właściwości podstawowe + dodatkowo 30 MD.

57 orcs sor (**orkowe ziele**) – –właściwości podstawowe + dodatkowo 40pkt do SF. Wywar z niego (3 porcje) możliwy do kupienia za około 10 szt złota w większości orkowych garnizonów. Dotyczy to jednak mających "znajomości" arystokratów orkowych i półorkowych.

58 ogrs sor (**ogrowe ziele**) –właściwości podstawowe + dodatkowo w wypadku zranienia sztucznie wywołuje furię. Działa ona do najbliższego zmęczenia organizmu.

59 tiri sor (**ziele mix**) – działa na każdą rasę identycznie, ale tylko poprzez właściwości podstawowe. Jest ono pogardzane przez wymienione wyżej rasy.

Lotosy

Kwiat charakterystyczny dla tropikalnych krain. Lubi najczęściej zacienione, wodne akweny, podmokłe polany i bagniska. Owoce i kłącza posiada jadalne. Niektóre gatunki okresowo lub na stale wydzielają dziwne związki, o najczęściej toksycznych właściwościach. Opisany wcześniej kwiat lotosu odnosi się do formy białego lotosu. Jako jedyny kwiat ten występuje też w strefie umiarkowanej. Standardowa cena 1 porcji tej rośliny zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 50 do 500 sztuk złota, a i mimo to kupić go można tylko w niektórych gildiach (dysponując przy tym znajomościami na "górze"). Istnieją też szansa około 5% (ponawiana, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get–warr–garze lub Ostrogarze spotka się kogoś handlującego tym. Zdobywanie i handlowanie lotosem jest bardzo intratnym zajęciem dla nieobawiających się przygód kupców–awanturników.

60–61 adar lotos (**lotos czerwony**) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
1. zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać która na siłę powstrzyma się od nich po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) traci ciepłotę ciała i trochę wigoru (– 10 pkt. do SZ). Przez ten jedna czas zioło to działa na martwiaki niczym ukrycie witalności.
2. zażycie porcji wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach postać, która nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności nr. 6 zapada w stan analogiczny do letargu. Trwa on 2k10 godzin. W tym czasie postać sprawia pod każdym względem wrażenie martwej. Wyjątkowo jednakże w odróżnieniu od letargu postać słyszy i jeśli posiada ma prawo użyć zdolności telepatycznej lub przemiany (nie wymagającej wzrokowej lokalizacji).

62–63 khtur lotos – **czarny lotos forma wiosenna [ziele galerników]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
1. Zażycie jego sproszkowanej formy powoduje wymioty. Postać która na siłę powstrzyma się od nich po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) kosztem wyniszczenia organizmu zwiększa fizyczne cechy. Oznacza to, że naturalna ŻYW (też agonię), SF rosną czterokrotnie, zaś ZR i SZ dwukrotnie. Po skończeniu działania organizm automatycznie ginie. Postacie leczone magicznie (np. Uzdrowione) nie umrą, jeżeli uda im się wykonać pozytywny % rzut na 1/10 część odporności nr. 4. W wypadku udanego postać jest nieprzytomna przez najbliższe 24 godziny, a jej rany ulegają zmniejszeniu 4–krotnie.
2. zażycie porcji wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach wzmacnia bardzo swą przemianę materii i moc. W praktyce zwiększa to jej naturalną SF aż 3–krotnie, zaś ŻYW 2 krotnie. Trwa to 1k10 godzin (premiowane). Po ustaniu tego efektu obrażenia automatycznie redukowane są 2–krotnie. Podczas każdego zażycia istnieje stała bezwzględna szansa 10% (a więc nie działa na nią szczęście), że wystąpi zamiast oczekiwanego, efekt analogiczny do zażycia (aczkolwiek bez efektu wymiotnego) sproszkowanej formy.

64–65 khtur lotos – **czarny lotos forma jesienno–zimowa [ziele śmierci]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:
1. Zażycie jego sproszkowanej formy i niewykonanie udanego % rzutu na 1/10 odporności na truciznę powoduje, że ofiara odczuwa ból i wpada z jego powodu szaleństwo. Odtąd przez 24 godziny zaczyna się ona zachowywać nienormalnie i brutalnie w stosunku do przedmiotów. Stara się zrobić wszystko, by tylko uśmierzyć ten ból. Oznacza to, że w każdej godzinie wykonuje % rzut na INT. Rezultat w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że ofiara znalazła sposób na uśmierzenie boleści. Może to być np. dziwna poza lub zachowanie. Wynik w granicach 99–100 oznacza, że postać uznała, że jedynym sposobem na powstrzymanie bólu jest samobójstwo. Nie namyślając się długo stara się najszybciej do tego doprowadzić. Rezultat przekraczający wartość INT (ale nie 99–100) lub w granicach 96–98 oznacza, że ofiara zaczęła pić dużo płynów. Powoduje to, że trucizna przechodzi w formę powodującą analogiczne skutki jak zażycie wywaru.
2. zażycie wywaru powoduje, że ofiara musi odeprzeć efekt tej trucizny (% rzutem na połowę odporność nr. 6). Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i w przeciągu k10 rund gnije. Zarażona postać nie może nic robić, a jej PR spada dziesięciokrotnie. Każdego nowego dnia o świcie należy wykonać ponownie % rzut na odporność nr. 6 (niemodyfikowaną). Nieudany rzut oznacza, że zgnilizna zwyciężyła ciało i zabiła je. Na efekt zioła są uodpornienie kapłani bogów zgnilizny i

rozpadu z Archipelagu Pajęczego. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez *Uzdrowienie, Leczenie poważnych obrażeń* lub *Regenerację ciała* [10].

Uwaga: forma letnia czarnego lotosu nią ma żadnych specjalnych właściwości.

66–67 darkht lotos – **brunatny lotos [ziele odpychające]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1.nektar z niego lub wywar wydziela niesamowicie drażniący nozdrza odór. Postać posiadająca wyczulony węch lub po raz pierwszy z nim się stykająca automatycznie nie traktuje jako jedzenia istoty nasmarowanej nim. Każda istota posiadająca zmysł węchu (w tym i nasmarowany) i czująca ten zapach dostaje na czas odczuwania smrodu ograniczenie analogiczne do ułomności pechowiec.

2. zażycie porcji sproszkowanej sprawia, że postać po 2k10 rundach postać w spożyciu staje się niesmaczna i niejadalna. Przypadkowe spożycie choć kawałka takiego ciała przez drapieżcę (itp.) powoduje, że dostaje on wymiotów. W wypadku niemożliwości tego zrobienia musi wykonać % rzut na połowę odporności nr. 6, inaczej zdycha z zatrucia.

68–69 alan lotos – **błękitny lotos [ziele wielkiego pragnienia]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu sproszkowanej formy postać odczuwa niezaspokajane pragnienie. W wypadku spożycia napojów stan ten negowany jest na najbliższe k10 minut (premiowane). Osoba czująca pragnienie ma analogiczne ograniczenia jak w walce w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, szansy wyjścia wykonywanych zdolności). Jedna porcja ziela działa przez 1k10 dni.

2. po spożyciu porcji wywaru postać zaczyna obficie pocić się. Towarzyszy przy tym charakterystyczny zapach potu. Stan ten pomaga pozbyć się trucizny z organizmu. Oznacza to, że w przeciągu 24 najbliższych godzin trucizna zaczyna działać dwukrotnie wolniej (np. co drugą rundę), słabiej (np. zadaje o połowę obrażeń mniej) i ewentualnie krócej (np. zamiast 12 godzin 6). Przy spożyciu tego ziela istnieje bezwzględna, stała szansa równa 40%, że poza oczekiwanym efektem postać zacznie odczuwać takie dolegliwości, jakie powoduje użycie sproszkowanej formy.

70–71 brant lotos – **żółty lotos [ziele letargiczne]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od podania powoduje:

1. zapadnięcie w letarg powoduje w wypadku spożycia sproszkowanej formy lub wdychania woni wydzielanej przez rosnącą w naturze roślinę. Po spożyciu sproszkowanej formy lub wdychaniu woni ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr. 7. Przy dalszym wdychaniu przez kolejne 1k10 rund po zażyciu wykonuje się ponownie ten rzut. Zapach lub smak ten jest łatwo wyczuwalny – gorzki. W wypadku nieudanego rzutu ofiara odczuwa analogiczne efekty, jak przy czarze kapłańskim *Letarg*. Stan ten trwa przez 1k100 lat. Obudzić z niego można tylko odpowiednią magią lub doprowadzeniem ofiary do poważnej agonii. Ziele te oddziaływuje w naturze na większość ssaków i ptaków. Wyjątkowo gady (w tym i reptillioni) tylko są na nie niewrażliwe. Niekiedy w okolicach polan porośniętych przez te zioło przyczajają się krokodyle, smoki lub typowi ludzie–jaszczury (nie mylić z reptillionami).

2. wypity wywar z tego zioła lub dialektowaniem się wonią zasuszonej rośliny powoduje częściowe otępienie organizmu. Oznacza to, że przez najbliższe 24 godziny postać osłabia oddziaływanie na nią emocji. Powoduje to, że postać w tym czasie ma jakby połowę swej naturalnej INT, MD i UM, zaś o 10 pkt. większą WI. Z powodu spowolnienia ruchów SZ jej maleje także o 10 pkt. Dodatkowo tak "przymulona" ofiara przestaje reagować na wszelkie formy strachu (nie pojmuje go), w tym i na spojrzenie struchlca, upiorne wycie i jęki. Doznane w tym czasie umysłowe obrażenia zmniejszane są o połowę. Zioło to wykorzystywane jako coś co zapewnia morale jest często wykorzystywane w wojsku. Jego jedynym minusem jest to, że częste używanie (np. przez kolejne 1k10 [premiowane] dni) potrafi wywołać stan letargu charakterystyczny dla sproszkowanej formy.

72–73 gen lotos – **zielony lotos [ziele wizji]** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu sproszkowanej formy i skupieniu się przez 2k10 rund działa jak w wypadku kuli czarodzieja (patrz odpowiedni czar maga). Efektem ubocznym skupienia (wizji) jest także możliwość utraty przytomności na 2k10 godzin. Chroni przed tym udany % rzut na połowę wartości odporności nr. 6.

2. zażycie wywaru sprawia, że postać po 2k10 rundach wzmacnia bardzo swój potencjał umysłowy. Uzyskuje tym samym analogiczny efekt do zdolności klerycznej *Objawienie*. Efekt ten trwa k10 rund i uzależniony jest od udanego % rzutu na WI.

74–75 allotos – **biały lotos [ziele zmian]** – Zacienione, bagienne zbiorniki wodne strefy umiarkowanej i tropikalnej. W zależności od podania powoduje:

1. po spożyciu lub wdechnięciu sproszkowanej formy postać odczuwa niezaspokojoną senność. Wystarczy komuś porcje tego lotosu dmuchnąć w twarz, by postać przez najbliższe 2k10 rund musiała odpierać ogarniającą ją senność. W wypadku podniecenia lub zagrożenia aby w danej rundzie nie zadziałało uśpienie trzeba wykonać udany % rzut na połowę odporności nr. 2. W pozostałych wypadkach ratuje tylko udany % rzut na 1/10 część tej odporności. Przy nieumiejętnym podaniu efekt nasenny działa także na tego, kto używa proszku. Tubylcy używają tego lotosu do napełniania dmuchawek lub pustych skorup owoców. Umiejętne rozbicie powoduje opisany wcześniej efekt. Sen spowodowany tą rośliną jest bardzo twardy. Trwa on 1k10 godzin lub jeśli w wygodnych warunkach (np. w łóżku) to 2k10godzin. Obudzić z tego stanu można (pamiętaj, że to wiedza dla MG) tylko poprzez przyduszenie ofiary. Zatkanie nosa, lub duszenie szyi budzi z reguły po k10 rundach. Rzuć k100. Wynik 01–05 oznacza, że za lekko przeprowadzano duszenie i ofiara po lekkim przebudzeniu się usnęła. Rezultat 96–100 oznacza, że ofiara niechcący została zaduszona na śmierć.

2. po spożyciu porcji wywaru postać czuje się kompletnie uspokojona i rozleniwiona. Podaje się to dystyngowanym damom w momencie ich zdenerwowania lub przestraszenia. W stosunku do przestraszonych działa on jako neutralizacja strachu. Osoba przerażona, ale niesparaliżowana ze strachu kosztem 1k5 segmentów (rozdygotane ręce) może zażyć taki napój. W wypadku sięgania w tym stanie do torby lub plecaka po to zioło traci się 1k5 rund.

Smocze Zioła

Zioła te można spotkać tylko na ziemiach Imperium Smoczego w tropikalnym klimacie południowej części Archipelagu Pajęczego Jak głoszą legendy, do ich wzrostu potrzebne są specjalne składniki zawarte w "łajnie" smoczym. Cena 1 porcji tej rośliny zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 10 do 1000 sztuk złota. Istnieje jednorazowa szansa około 5% (ponawiana, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get–warr–garze lub Ostrogarze spotka się kogoś handlującego tym. Zdobywanie i handlowanie smoczymi ziołami jest bardzo intratnym i niebezpiecznym zajęciem. Mimo to wielu młodych kupców–awanturników co roku wyrusza z Get–warr–garu w niebezpieczne południowe strony, by nie wrócić lub przywieść fortunę. Mało kto z tych wypraw jednak wraca.

76–77 lont–gur drag elal sor (**długolistne ziele złotego smoka**) – Zażycie sproszkowanej porcji powoduje pięciokrotny wzrost ŻYW na najbliższe 24 godziny. Wraz z utratą premii aktualne obrażenia zmniejszone zostają pięciokrotnie Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10% że po zażyciu tego ziela ŻYW wzrośnie na stałe o 50% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ŻYW zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione wapienne wzgórza, w pobliżu źródeł.

78–79 drag adar sor (**ziele czerwonego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje 3–krotny wzrost SF na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 10% że po zażyciu tego ziela SF wzrośnie na stałe o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost SF zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Po każdym użyciu tego zioła postać na 1k10 godzin nabywa "alergii" na ogień. Oznacza to w praktyce, że otrzymane od ognia lub ciepła obrażenia liczą się jej podwójnie. Nasłonecznione górskie stoki, w pobliżu miejsc, gdzie występuje ruda żelaza.

80–81 drag gen sor (**ziele zielonego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje wzrost ZR o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela ZR wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ZR zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą szansę na wyjście "krytyka w siebie". Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Nasłonecznione obrzeża gęstych, wysokich, zacienionych lasów.

82–83 drag rot sor (**ziele srebrnego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje wzrost SZ o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela SZ wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost SZ zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Nasłonecznione górskie doliny, w pobliżu wodospadów.

84–85 drag khtur sor (**ziele czarnego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost INT na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela INT wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost INT zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą na zapadnięcie w stan szaleństwa, jeżeli zajdzie taka możliwość. Przykładowo broniąc się przed czarem wywołującym szaleństwo postać rzuca 2 razy i wybiera niekorzystniejszy wynik. Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Bagna.

86–87 sands drag elal sor (**piaskowe ziele złotego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost MD na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 25%, że po zażyciu tego ziela MD wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost MD zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać której wzrosła na stale MD otrzymuje też punkty doświadczenia z niej wynikające (10 na 1 pkt. MD). Piaszczyste wzgórza – wydmy.

88–89 drag antur sor (**ziele niebieskiego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje wzrost UM o 50% naturalnej wartości na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela UM wzrośnie na stałe o 20% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost UM zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą szansę na wyjście "krytyka w siebie" podczas rzucania czarów. Nasłonecznione obrzeża jaskiń śródgórskich

90 drag al sor (**ziele białego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost CH na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela CH wzrośnie na stałe o 10% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost CH zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Postać będąca pod wpływem tego ziela ma w każdej godzinie około 10% szansę na ochrypnięcie. Jest ona tak poważne, że musi trwać 1k10 godzin. Runo leśne tropikalnych lasów.

91 drag got sor (**ziele kamiennego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost wartości naturalnych wyparowań skóry na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 5 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego ziela wzrosną naturalne wyparowania o 20 pkt (tym samym i obrona o 5). Taki wzrost CH zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia postaci. Jest ona tak poważne, że musi trwać 1k10 godzin. Gliniaste zbiorniki wodne.

92 drag kras sor (**ziele krystalicznego smoka**) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje wzrost o 50% naturalnej wartości każdej odporności na najbliższe 24 godziny. Aby ponownie odniosło ono skutek ziele te można zażyć dopiero po upływie 3 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5% że po zażyciu tego ziela spowoduje wzrost na stałe o 10 pkt. każdej z bazowych. Granitowe skały.

93 drag darkhut sor (ziele brązowego smoka) – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost zasięgu słuchu na najbliższe 24 godziny. Pozwala to też na dwukrotny rzut na SZ w momencie zaskoczenia. Aby ziele to ponownie odniosło skutek można je zażyć dopiero po upływie 10 dni. Istnieje stała bezwzględna szansa 5%, że po zażyciu tego ziela

spowoduje wzrost na stałe o 10 pkt. SZ, oraz że postać nabędzie nadnaturalnej zdolności związanej z wyczulonym słuchem.

94 drag brant sor (**ziele żółtego smoka**) – po spożyciu jego postać dostaje przez najbliższe 24 godziny o połowę mniej obrażeń fizycznych niż powinien. Przy okazji nie odczuwa też bólu. W wypadku używania jego częściej niż raz na 10 dni jest 50% szansa, że może dojść do wyłysienia. Przy kolejnym zbagatelizowaniu tego postać zaczyna tracić paznokcie, a przy następnym zęby. Używanie mimo tych symptomów może doprowadzić też do wybielenia skóry i niepłodności. Dalszych konsekwencji nie ma.

95 drag alan sor (**ziele błękitnego smoka**) – ziele odmłodzenia – odmładza w przeciągu najbliższego roku o k10 lat (premiowane); działanie jednorazowo – raz na istotę, chyba, że ona umrze.

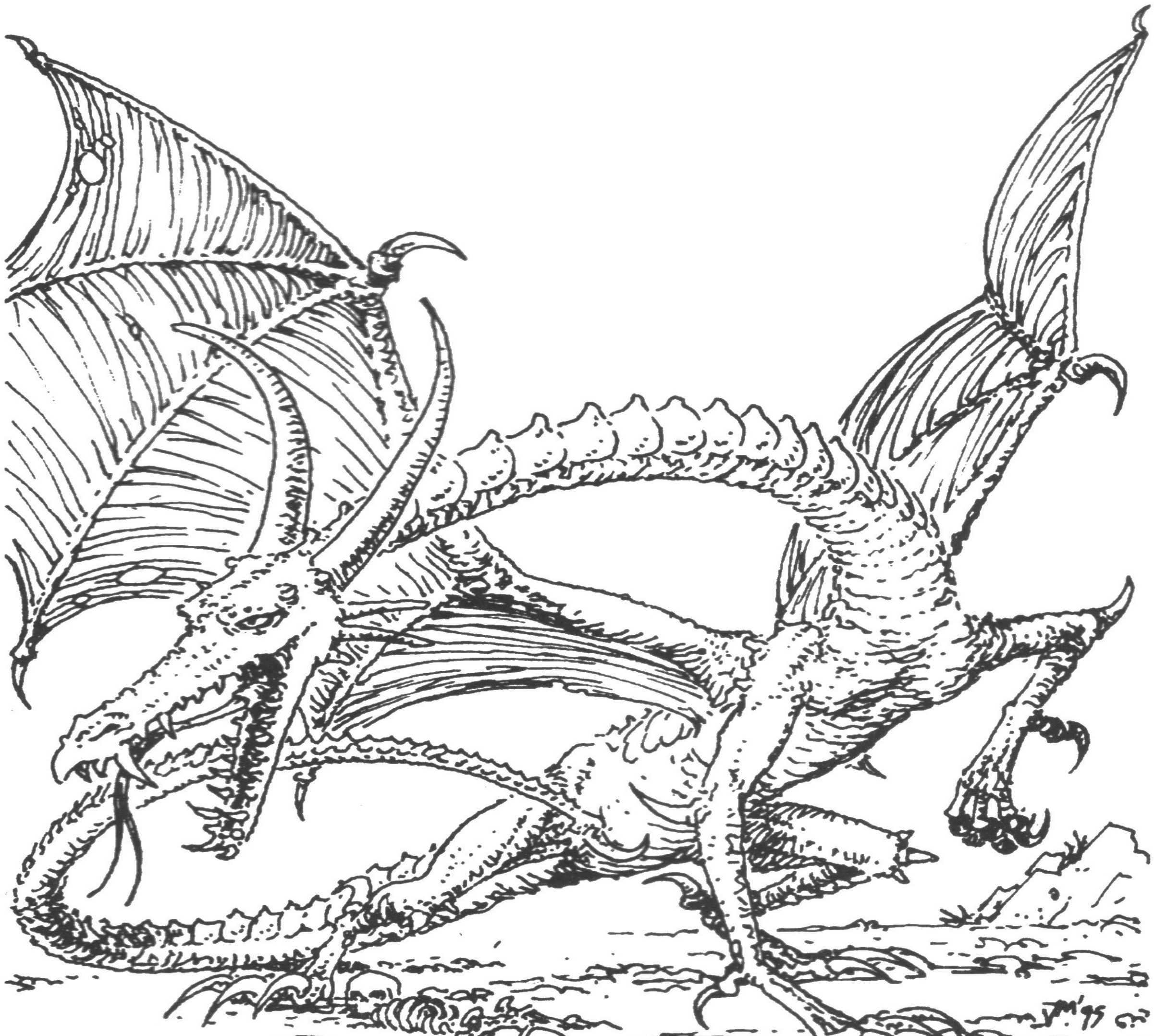
96 drag burpul sor (**ziele błotnego smoka**) – po nasmarowaniu nim ciała i po (obowiązkowo) spożyciu pozwala przebywać do 24 godzin przebywać pod wodą, bez zaczerpnięcia powietrza. Wymiana gazowa odbywa się poprzez skórę. W momencie wyjścia na powierzchnię i oddychania normalnym powietrzem postać przez k5 rund podlega szokowi powietrznemu. W każdej z tych rund musi wykonać pozytywny % rzut na szok, aby przeżyć.

97 drag mcanrot sor (**ziele spiżowego smoka**) – wysmarowanie nim ciała (2 porcje/1 metr wzrostu) na najbliższe 24 godziny uodparnia na wszelki ogień i większość oddechów smoczych.

98 inne ziele smocze (o jego cechach decyduje MG).

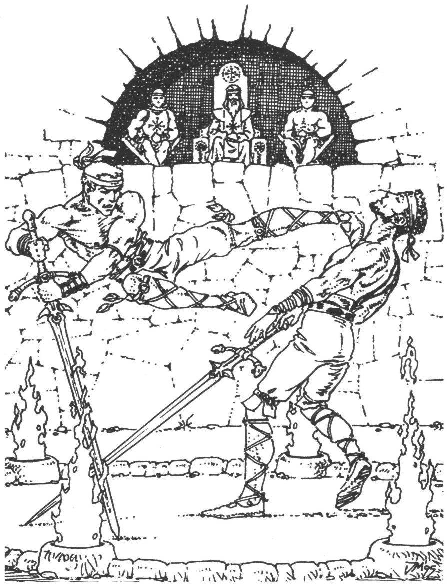
99–100 inne ziele niż podane. W zależności od woli MG mogą się tu znaleźć dowolne zioła np. odpowiedniki jakiś czarów. Przykładem może być ogniste zioło – w efekcie powodujące efekt ognistej kuli (z POZ np. 10).

Uwaga: Znajomość ziół pospolitych MG może uzależnić od nowego poziomu doświadczenia (np. wraz z nowym poziomem dochodzi znajomość jednego, nowego ziela), a poznanie ew. rzadkich ziół uzależnić od np. przeczytania rzadkich ksiąg o ziołach itp.



ROZDZIAŁ SZESNASTY

BIEGŁOŚCI W BRONIACH



Jedną z najciekawszych rzeczy jest walka. Aby jednak do niej mogło dojść trzeba najpierw posiadać pewne umiejętności w posługiwaniu się bronią nazywane tu BIEGŁOŚCIAMI.

Dokładnie Biegłość, to pewna możliwość wyszkolenia się o wiele bardziej precyzyjnego posługiwania się określoną grupą broni.

Uwaga: przez 1 grupę broni rozumiemy bronie o zbliżonej bardzo technice walki, tak więc np. posiadanie biegłości w sztyletach umożliwia posługiwanie się w identycznym stopniu dagą, puginałem i sztyletem płomiennym.

Pojedyncza biegłość określa w pewien procentowy sposób szansę trafienia określonymi broniami w przeciwnika i wydajność raniącą takiego ciosu. Biegłość wybiera się tylko w broniach, które są dostępne do nauki (a więc można taką kupić). Możliwości szkolenia w określonych grupach broni są jednak ograniczone do kilku (w zależności od profesji). Oznacza to, że postać wchodząc do gry nie jest w stanie wyuczyć się więcej biegłości niż zezwala mu jego profesja. Mimo, że co kilka poziomów dostaje się nowe biegłości najlepiej część nich zostawić na doszkalanie się (specjalizacje) w już posiadanych. Maksymalną ilość biegłości dla danej profesji określa opisana niżej w tekście Tabela Biegłości.

Biegłości (opis szczegółowy)

Procedura losowania Biegłości:

1. Należy wybrać grupę broni, w której zamierzamy się szkolić i zakupić egzemplarz jednej z nich (bronie są uszeregowane w takie grupy przy opisie).
2. Jeżeli postać ma jeszcze "wolną" biegłość, to musi znaleźć kogoś, kto wyszkoli ją w danym rodzaju broni.
3. Wyszkolenie w takiej grupie broni trwa 10 dni (tydzień), kosztuje 1 szt. złota (ew. mniej jak się inaczej umówiło) oraz dostarcza 1 Punkt Doświadczenia.
4. Po szkoleniu postać losuje Biegłość rzutem 1–100, po czym dodaje do niego naturalną rasową premię w posługiwaniu się nią (które rasy, w jakiej broni i jakie "dodatki" mają opisane jest przy Procedurze Losowania współczynników). Także do tej wartości dodaje się premię biegłości wynikającą z jej profesji (w wypadku dwuklasowców jej wyższą wartość). Patrz Tabela Biegłości.

Uwaga: jeżeli przy losowaniu biegłości rzut 1–100 wyszedł poniżej wartości minimalnej dla danej profesji, to przyjmuje się, że rzuciło się wartość minimalną i dopiero do niej dodaje się premie wynikające z rasy i profesji.

TABELA ILOŚCI I MINIMALNYCH BIEGŁOŚCI (W ZALEŻNOŚCI OD PROFESJI)

Profesja	Startowa Ilość	Nową dostaje się co .. poziomy	Premia Funkcyjna	Minimalna Biegłość	Wzrost co poziom
Kasta Żołnierska					
Wojownik	6 + 1	2 poziomy	+ 10	50	3
Łowca	6 + 1	2 poziomy	+ 10	40	3
Gwardzista	6 + 1	2 poziomy	+ 15	50	4
Barbarzyńca	6 + 1	2 poziomy	+ 5	30	2
Wiedźmin	4 + 1	2 poziomy	+ 15	65	5
Kasta Rycerska					
Rycerz	5 + 1	2 poziomy	+ 15	50	4
Paladyn	5 + 1	2 poziomy	+ 10	50	4
Czarny Rycerz	5 + 1	2 poziomy	+ 10	50	4
Kasta Złodziejska					
Złodziej	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2
Zabójca	4 + 1	3 poziomy	+ 15	40	3
Kupiec	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2
Bard	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2

Profesja	Startowa Ilość	Nową dostaje się co .. poziomy	Premia Funkcyjna	Minimalna Biegłość	Wzrost co poziom
Kasta Kleryczna					
Kapłan	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2
Druid	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2
Astrolog	2 + 1	4 poziomy	+ 0	20	1
Półbóg	3 + 1	3 poziomy	+5	30	2
Kasta czarodziejska					
Mag	2 + 1	4 poziomy	+ 0	20	1
Czarnoksiężnik	3 + 1	3 poziomy	+ 5	30	2
Iluzjonista	2 + 1	4 poziomy	+ 0	20	1
Alchemik	1+ 1	5 poziomów	+ 0	20	1

Uwaga: postać posługująca się bronią, w której nie posiada biegłości traktowana jest tak, jakby miała jej minimalną wartość i w zależności od tego oblicza się jej skuteczność.

Ponieważ biegłość liczona jest jako procent, bardzo istotnie wpływa na ilość zadawanych ran i szansę Trafienia.

Ilość MOŻLIWYCH DO ZADANIA RAN zależy ściśle od naturalnej skuteczności (kłutej, tnącej lub obuchowej; patrz Tabele BRONI) danej broni pomnożonej przez Biegłość, a także od SF włożonej do ciosu (dodaje się 1/4 część SF) i czynnika losowego (najczęściej +/– 1–50).

Dodatkowe rany można doliczać na podstawie posiadania magii, magicznej broni, przebytych szkoleń i metody zadawanych ciosów. Jest to opisane przy poszczególnych zdolnościach.

By jednak UPROŚCIĆ liczenie ran wynikającej z biegłości postanowiono pogrupować pewne wartości Biegłości i dopiero ich średnią mnożyć przez naturalną skuteczność broni (podaną w odpowiednich tabelach).

I tak Biegłość w granicach:

01 – 25%	Oznacza 1/4 skuteczności raniącej i Obrony broni.
26 – 75%	Oznacza 1/2 skuteczności raniącej i Obrony broni.
76 – 125%	Oznacza normalną (standardową) skuteczność raniącą i Obronę broni.
126 – 175%	Oznacza 1,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
126 – 175%	Oznacza 1,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
176 – 225%	Oznacza 2 razy większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
226 – 275%	Oznacza 2,5 raza większą skuteczność raniącą i Obronę broni.
276 – 325%	Oznacza 3 razy większą skuteczność raniącą i Obronę broni itd.

Przykład:

Ork o Sile Fizycznej 140 i biegłości 120% w mieczu typowym (skuteczność raniąca tnąca 120 lub kłuta 100) jest w stanie zadać 155 +/– 1–50 ran tnących lub 135 +/– 1–50 ran kłutych. Oblicza się to w powyższym przypadku jako: 35 (z SF) + 120 (120 x 1, wynikające z tego, że 120 procentowa biegłość uznawana jest jeszcze za standardową) jeśli by atakował cięciem, a jakby atakował pchnięciem 35 (z SF) + 100 (100 x 1, wynikające z tego, że 120 procentowa biegłość uznawana jest jeszcze za standardową).W tym przypadku (przy takiej biegłości) Obrona z broni będzie wynosiła – 20 (standardowa).

Uwaga do przykładu: Jeżeli orkowi biegłość w tej broni wzrosłaby o min. 6 (%), to ilość zadawanych przezeń ran radykalnie się zmienia, wykonując cięcie jest w stanie zadać 215 ran +/– 1–50, a pchnięcie 185 +/– 1–50.

Oblicza się to w powyższym przypadku jako: 35 (z SF) + 180 (120 x 1,5 wynikające z tego, że 126 procentowa biegłość uznawana jest już za półtora raza większą od standardowej) jeśli by atakował cięciem, a gdyby atakował pchnięciem 35 (z SF) + 150 (100 x 1,5 wynikające z tego, że 126 procentowa biegłość uznawana jest już za półtora raza większą od standardowej). W tym przypadku (przy takiej biegłości) Obrona z broni będzie już wynosiła – 30 (standardowa x 1,5).

Trafienie

Jeżeli z sumujemy naszą wartość Biegłości i premię wynikającą z Siły Fizycznej (1/10) i ZR (1/10), to mamy wartość zwaną TRAFIENIEM. Określa ona naszą procentową możliwość trafienia w nieopancerzony, niczym nie broniony, wolno poruszający się cel. Jednak nie zawsze przeciwnik jest skłonny tak się nadstawiać. Każda postać może dysponować też pewnymi środkami obrony.

Na OBRONĘ składają się:

- bonus ze ZR (jeśli aktualna jest poniżej 30, to obniża nam ją, a jeżeli jest powyżej 50, to o tyle podwyższa).
- obrona zbroi (wartość ta ściśle zależy od rodzaju noszonej zbroi).
- obrona z tarczy (wartość ta ściśle zależy od rodzaju noszonej tarczy).
- obrona przy pomocy używanej do walki aktualnie broni (wartość ta ściśle zależy od rodzaju broni i naszej w niej biegłości).
- posiadana magia
- i czynniki losowe (schowanie się za coś, używane zdolności modyfikujące obronę itp.)

Dopiero gdy od naszego Trafienia (TR) w danej broni odejmiemy Obronę (OB) przeciwnika, to uzyskamy wartość która jest naszą RZECZYWISTĄ SZANSĄ TRAFIENIA (niekiedy nazywana jest też Szansą Trafienia lub Szansą Zranienia. Zwykle mówi się, że trafia się na procent). Aby więc Trafić przeciwnika trzeba procentowym rzutem rzucić poniżej lub równo tej Szansy Trafienia.

Uwaga 1: jeżeli zdarzy się, że rzeczywista szansa trafienia jest ujemna, gdyż Obrona przeciwnika jest większa od Trafienia, to jednak istnieje zawsze minimalna szansa Trafienia, jeśli rzuci się na trafienie w granicach od 1 do 5%.
Uwaga 2: jeżeli zdarzy się, że Trafienie jest o ponad 95 (%) większe od Obrony, to jednak zawsze istnieje szansa nietrafienia, jeżeli wyrzuci się w granicach 96–100 (%).

Rodzaje Specjalizacji w broni. (szkolenia biegłościowe)

Wiele osób chciałoby zwiększyć swe biegłości i ilości ataków daną bronią. Do tego celu służą szkolenia. Może się tak szkolić każdy, który spełnia określone warunki i ma dużo czasu (szczególnie na znalezienie odpowiedniego nauczyciela, co uzależnione jest od okoliczności, znanych przede wszystkim MG).

Uwaga: Dwukrotne identyczne szkolenie w tej samej broni nic już nie daje, ponadto wszelkie te szkolenia można odbywać dopiero po osiągnięciu pierwszego poziomu doświadczenia w swojej profesji.

1) PODWÓJNIE BIEGŁY: jeżeli ktoś jest biegły (ma wylosowaną biegłość) w określonej broni, to ma 1% na każdą osobę spotkaną np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 10 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 10 szt. złota + 5 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia) biegłość.
   Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje b. 5% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 5 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, to zyskuje się (w rundzie) potencjalnie jeden dodatkowy atak (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).
2) SPECJALISTA: jeżeli ktoś jest Podwójnie Biegły w określonej broni, to ma 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Podwójny Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość.
   Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje b. 10% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 10 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich lub jednoręcznych, to zyskuje się (w rundzie) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).
3) PODWÓJNY SPECJALISTA: jeżeli ktoś jest Specjalistą w określonej broni, to ma 1% na każde 100 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 180 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 500 szt. złota + 100 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia!) biegłości.
   Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje b. 15% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 25 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych lub półtoraręcznych, to zyskuje się (w rundzie) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).
   Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie.
4) MISTRZ: jeżeli ktoś jest Podwójnym Specjalistą w określonej broni, to ma 1% na każde 1000 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Wielki Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 360 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 2000 szt. złota + 500 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia) biegłości.
   Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje b. 20% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 100 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, to zyskuje się (w rundzie) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).
   Uwaga: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie.
5) WIELKI MISTRZ: jeżeli ktoś jest Mistrzem w określonej broni, to w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się świetnie wyszkolonym Wielkim Mistrzem. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość.
   Dzięki temu szkoleniu jednorazowo zyskuje b. 25% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie) i 500 Punktów Doświadczenia. Jeżeli bronie w których się wyszkoliło należą do broni jednoręcznych lekkich, jednoręcznych, półtoraręcznych lub dwuręcznych, to zyskuje się (w rundzie) potencjalnie dodatkowo jeden atak (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).

Inne Szkolenia Biegłościowe

1) OBURĘCZNOŚĆ: jeżeli ktoś jest przynajmniej biegły w określonej broni, ma 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Oburęczny w tej broni, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy się na nie poświęci jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia!) biegłość. Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic w biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala ona na specyficzne jej używanie oraz daje 10 Punktów Doświadczenia.
   - Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (tzn. z tą samą ilością ataków, co normalnie w prawej).
   - Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce. Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniami jednoręcznymi jednocześnie. Pozwala też na używanie broni jednoręcznej lekkiej w drugim ręku, ale ilość ataków tej broni w rundzie. maksymalnie może wynosić 1 (oburęczność w tej broni pozwala jednak wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie).
   - Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni, że dla tej jest to osoby broń jednoręczna, a więc pozwala używać jej jednoręcznie (a nie dwuręcznie jak normalnie) i to z tarczą (z wyjątkiem największych) w lewym ręku. Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniami naraz.
   - Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tą broń półtoraręczną, a więc w praktyce to nic nie zmienia.

2) PODWÓJNA OBURĘCZNOŚĆ: jeżeli ktoś jest oburęczny w określonej broni, to w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp.), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się znakomicie wyszkolonym Podwójnie Oburęcznym. Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie jedną wolną (a więc nie użytą jeszcze do wyszkolenia) biegłość.
   - Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic do biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala na specyficzne jej używanie oraz dostaje się 250 Punktów Doświadczenia.
   - Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni tak, jakby miało się w niej dwukrotnie więcej ataków (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi).
   - Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni także w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (z tą samą ilością ataków, co w prawej).
   - Podwójna Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni dla tej osoby broń jednoręczną, z możliwością używania w drugiej ręce broni jednoręcznej lekkiej, ale ilość ataków w tej broni w rundzie maksymalnie może wynosić 1 (oburęczność jednak w tej broni pozwala wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie).
   - Podwójna Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tę broń jednoręczną albo w inny sposób modyfikuje posługiwanie się nią, co jest ściśle uzależnione od rodzaju broni, sposobu walki i MG.

Szkolenia w Posługiwaniu się Tarczą

Poza szkoleniem się w broni, można też się uczyć wszechstronniejszego posługiwania się tarczami.

1) TARCZOWNIK: jeżeli ktoś lepiej chce się posługiwać tarczą, to ma 1% na każde 20 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Tarczownik, który zechce go wyszkolić. Szkolenie takie trwa 100 dni (po 10 godzin dziennie) i kosztuje minimum 250 szt. złota + 50 szt. złota za utrzymanie (chociaż osoby z podstawami Tarczownika szkolą się dwukrotnie krócej i płacą dwukrotnie mniej). Jest ono możliwe tylko wtedy, gdy poświęci się na nie dwie wolne (a więc nie użyte jeszcze do wyszkolenia w broniach) biegłości (osoby z podstawami Tarczownika poświęcają tylko jedną biegłość). Szkolenie to umożliwia:
   - Zastawianie się tarcza kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczą (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza).
   - Wykorzystywanie tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
   - Raz w czasie rundy atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, jeżeli ma ostre brzegi (cięciem), szpikulce (pchnięciem) lub jest cała metalowa (obuchowa). Trafienie taką tarczą liczy się tak, jakby miało się w niej podstawową (minimalną) biegłość zależną od profesji, zwiększoną o wartość 25 i premię funkcyjną oraz o premię do TR zależną od SF i ZR. Ilość ran, które można otrzymać od trafienia tarczą zależy ściśle od jej konstrukcji i MG, i wacha się średnio w granicach 10–75 (które po zmodyfikowaniu przez biegłość, b. z SF do ran i przez rzut losowy +/– 50 mówią o sile danego uderzenia).
     Uwaga: Opóźnienie uderzenia tarczą wynosi minimum 1 segment. Za każde ograniczenie tarczy do 1/2 ZR lub SZ dodaje się po 1 segmencie, zaś za każde ograniczenie do 1/3 ZR lub SZ dodaje się po 2 segmenty, itd. (Przykład: atak Tarczą ograniczającą do 1/2 ZR i do 1/3 SZ ma opóźnienie 4 segmentów [1 + 1 + 2]).
   - Raz w rundzie atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, by móc wybić przeciwnika z równowagi. Trafienie (i opóźnienie ataku) oblicza się identycznie jak w powyższym przypadku i udane powoduje, że trafiony musi wykonać procentowy rzut na akt. ZR albo znajduje się w balansie, przy czym jeśli jeszcze raz nie rzuci na ZR, to oznacza że nie utrzymał równowagi i przewrócił się).
     Uwaga: Jeżeli ktoś chce zadać rany tarczą i wybić tym ciosem z równowagi przeciwnika, to może taki cios tarczą wyprowadzić tylko raz na 2 rundy.
   - Za te szkolenie zyskuje się 10 Punktów Doświadczenia.
     Uwaga: W garnizonach szukać nauczycieli do tych szkoleń mogą tylko ci, którzy spędzili tam dłuższy czas i mają przez to znajomości oraz osoby z Wyższej Arystokracji lub Elity Władzy (danej krainy).

Trafienia Krytyczne

Podczas walki, ew. podczas rozbrajania pułapek, istnieje zawsze szansa na przypadkowe trafienie, którego efekt będzie o wiele poważniejszy w skutkach od normalnego. Takie właśnie niezmiernie rzadkie trafienie nazywamy TRAFIENIEM KRYTYCZNYM. Jest ono uzależnione ściśle od broni i od tego, czy przypadkiem nie dotyczyło np. siebie samego, gdyż bywają nieszczęśliwe wypadki trafienia nie tego co trzeba (np. w przyjaciela) lub w siebie (można np. nadziać się na własną broń, jeśli miało się pecha spowodowanego np. podbiciem broni przez przeciwnika). Z tych też powodów wyróżniamy: TRAFIENIE KRYTYCZNE TNĄCE, KŁUTE, OBUCHOWE i tzw. W SIEBIE.

Szansa na trafienie krytyczne jest ściśle uzależniona od Aktualnej Szansy Trafienia w przeciwnika (Szansy Zranienia), a więc po odjęciu jego Obrony.

TABELA SZANS KRYTYCZNYCH

Szansa trafienia	Szansa na trefienie krytyczne w wroga	Szansa na trefienie krytyczne w siebie
od 01 do 05%	01%	97–100%
od 06 do 100%	01–02%	99–100%
od 101% do 200%	01–04%	100%
od 201% do 300%	01–08%	100%
od 301% do 400%	01–16%	100%

itd. (tzn. na każde następne 100% podwaja się ta szansa na Trafienie Krytyczne we wroga, a szansa na krytyczny w siebie pozostaje ta sama).

Uwaga 1: Jeżeli Szansa Trafienia w przeciwnika jest mniejsza od jego Obrony, to zawsze uznaje się, że można go trafić, jeśli na w procentowym rzucie na TR wyrzuci się w granicach 01–05%.

Uwaga 2: Jeżeli Szansa Trafienia w przeciwnika po odjęciu jego Obrony, jest większa od 100%, to mimo to zawsze uznaje się, że można go nie trafić, jeśli na w procentowym rzucie na TR wyrzuci się w granicach 95–100%. Oczywiście szansa na Trafienie Krytyczne od tego, że zawsze nie trafia się na górne 5% nie jest uzależniona.

Uwaga 3: Istnieją też zdolności (np. młynek, morderczy cios), szkolenia (np. kard, asauł) i magia (np. czar Ręka Boska), które mniej lub bardziej zmieniają szansę na Trafienie Krytyczne.

Uwaga 4: Patrz też podrozdział pt. Na defektywne i pechowe rzucenie czaru.

Dla przypomnienia:

Rany kłute zadają bronie, które są przeznaczone, do przebijania. Do nich także zaliczyć można wszelkie kolce, rogi, kły i zęby, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. rany szarpane) ostatnie słowo należy do MG.

Rany tnące zadają bronie, które są przeznaczone, do przecinania. Do nich także zaliczyć można wszelkie gilotyny (np. w pułapkach), ostre krawędzie, pazury, aczkolwiek w przypadkach specyficznych (np. bardzo tępe ostrze) ostatnie słowo należy do MG.

Rany obuchowe zadają bronie, które są przeznaczone, do uderzania płaską, niezaostrzoną krawędzią. Do nich także zaliczyć można wszelkie spadające kawałki muru (skał), uderzenia pięścią, otwartą łapą, a nawet rozbicie butelki na głowie. W przypadkach specyficznych (np. uderzenie krawędzią) ostatnie słowo należy do MG.

TRAFIENIA KRYTYCZNE OBUCHOWE
(w wypadku nielogiczności o modyfikacjach decyduje MG)

1%	Rozbicie czaszki (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
2 – 3%	Złamanie kręgosłupa (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)
4 – 5%	Pęknięcie czaszki (rany x5, ew. procentowy rzut na 1/2szoku lub wstrząs mózgu)
6 – 7%	Zmiażdżenie klatki piersiowej (rany x3, +ew. 2–20ran/rundę przy poruszaniu się)
8%	Złamanie żeber (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się)
9 – 10%	Zmiażdżenie barku (rany x3, +ew. utrata połowy SF)
11 – 12%	Zmiażdżenie biodra (rany x3, +ew. utrata połowy SF, 90% ZR i SZ)
13 – 14%	Przetrącenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 90% na sparaliżowanie ciała)
15%	Złamanie miednicy /ew. podstawy kręgosłupa/ (rany x2, +ew. 10% na sparaliżowanie)
16 – 30%	Rany x3
31%	Złamanie łuku brwiowego (rany x1, +ew. procentowy rzut na szok czy nie zostanie ogłuszona +ew. 10% na utratę oka)
32 – 35%	Zmiażdżenie ręki (rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow.100% Żyw.)
36 – 38%	Zmiażdżenie nogi (rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.)
39%	Zmiażdżenie płuc (rany x2 – +ew. zmęczenie 2x szybciej)
40%	Uszkodzenie brzucha – organu wewnętrznego np. wątroby, żołądka (rany x2 35% na degenerację organu i śmierć po 2–20 godzinach.)

41 – 42% Uszkodzenie głowy (rany x2, +ew. rzut na szok czy nie ogłuszony i 25% szansy na wstrząs mózgu)

43 – 45% Wybicie zębów (1–10) (rany x1 i minus 1–10 PR)

46 – 47% Złamanie szczęki (rany x1, +ew. utrata 50% zdolności mówienia)

48 – 50% Złamanie nosa (rany x1 i minus 2–20 PR)

51 – 80% Rany x2

81 – 90% Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)

91 – 99% Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).

100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga 1: w przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1–100):

01 – 10 Bez wyparowań
11 – 25 Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50 Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99 Chronią całe wyparowania
100 Chroni podwójna wartość wyparowań

Uwaga 2: tam, gdzie rany mnoży się razy 3 (lub więcej) postać ew. musi wykonać procentowy rzut na ZR aktualną albo upada.

TRAFIENIA KRYTYCZNE KŁUTE
(w wypadku nielogiczności o modyfikacjach decyduje MG)

1% Przekłucie serca (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)

2% Przekłucie mózgu (rany x10, +ew. paraliż ciała w wypadku przeżycia)

3 – 5% Przekłucie krtani (rany x5, +ew. 1–100 ran/rundę)

6% Przekłucie płuca (rany x5, +ew. 50% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)

7 – 8% Uszkodzenie gardła (rany x5)

9% Przekłucie oczodołu (rany x3, utrata oka, +ew. 20% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)

10 – 11% Uszkodzenie głębokie brzucha (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się i 50% na infekcję i śmierć w przeciągu 1–10 dni)

12 – 13% Uszkodzenie rdzenia kręgowego (rany x3, +ew. 90% na sparaliżowanie ciała)

14 – 15% Uszkodzenie kręgosłupa (rany x3, +ew. 50% szansy na paraliż)

16 – 30% Rany x3

31 – 35% Wykłucie oka – (rany x1, +ew. – 20 do TR, o 20 gorsza obrona)

35 – 40% Uszkodzenie ręki – rany x2 – niedowład pow.50% Żyw., ew. utrata pow. 200% Żyw.

41 – 45% Uszkodzenie nogi – rany x2 – niedowład pow.50% Żyw., ew. utrata pow.200% Żyw.

46 – 47% Uszkodzenie płuc – rany x2 +ew. zmęczenie 2x szybciej

48 – 49% Uszkodzenie brzucha – organu wewnętrznego np. wątroby, żołądka – rany x2 i 35% na degenerację organu i śmierć po 2–20 godzinach.

50% Uszkodzenie głowy – rany x2 +ew. rzut na szok, czy nie ogłuszony

51 – 80% Rany x2

81 – 90% Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)

91 – 99% Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).

100% Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga 1: w przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1–100):

01 – 10 Bez wyparowań
11 – 25 Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50 Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99 Chronią całe wyparowania
100 Chroni podwójna wartość wyparowań

Uwaga 2: tam, gdzie rany mnoży się razy 3 postać ew. musi wykonać procentowy rzut na ZR aktualną albo upada.

TRAFIENIA KRYTYCZNE TNĄCE
(w wypadku nielogiczności decyduje MG)

1 – 5%	Odcięcie głowy (śmierć, ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
6%	Przecięcie poprzeczne (ew. rany x10 w przypadku specyficznych monstrów)
7 – 10%	Przecięcie krtani (rany x10, +ew. 1–100 ran/rundę)
11 – 12%	Przecięcie gardła (rany x5)
13 – 14%	Odcięcie barku (rany x3, + utrata kończyny)
15%	Przecięcie brzucha (rany x3, +ew. 1–10 ran/rundę przy poruszaniu się i 80% na infekcję – śmierć po 1–10 dniach)
16 – 30%	Rany x3
31 – 33%	Przecięcie dużej tętnicy (np. aorty) – (rany x2, +ew. 1–100 ran/rundę)
34 – 36%	Uszkodzenie ręki – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.
37 – 40%	Uszkodzenie nogi – rany x2 – niedowład pow. 50% Żyw., ew. utrata pow. 100% Żyw.
41 – 42%	Uszkodzenie płuc – rany x2 –, +ew. zmęczenie 2x szybciej
43%	Przecięcie mięśni karku – rany x1, +ew. utrata 50% SF
44%	Uszkodzenie głowy – rany x1 +ew. rzut na szok czy nie ogłuszony i 10% szansy na wstrząs mózgu
45%	Przecięcie ścięgna – rany x1, +ew. utrata 50% SZ i ZR
46 – 47%	Odcięcie ucha – rany x1, +ew. utrata 50% zdolności mówienia
48 – 50%	Odcięcie nosa – rany x1 i minus 2–20 PR
51 – 80%	Rany x2
81 – 90%	Trafienie selektywne (1–40 nogi, 41–80 ręce, 81–100 głowa)
90 – 99%	Ładny cios +50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
100%	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga 1: w przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1–100):

01 – 10	Bez wyparowań
11 – 25	Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50	Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99	Chronią całe wyparowania
100	Chroni podwójna wartość wyparowań

Uwaga 2: tam, gdzie rany mnoży się razy 3 postać ew. musi wykonać procentowy rzut na ZR aktualną albo upada.

TRAFIENIA KRYTYCZNE W SIEBIE
(w wypadku nielogiczności o modyfikacjach decyduje MG)

1 – 4%	Trafienie KRYTYCZNE w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo
5%	Trafienie KRYTYCZNE w siebie
6 – 9%	Trafienie selektywne w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo
10%	Trafienie selektywne w siebie
11 – 14%	Trafienie w nie tego co trzeba (w inną istotę niż się zamierzało) – wylosuj w kogo, rany x1
15%	Trafienie w siebie rany x1
16 – 50%	Wystawienie się na trafienie (do końca następnej rundy ma połowę Obrony i połowę wyparowań).
51%	Przewrócenie się i automatyczne ogłuszenie na 1–10 rund.
52 – 53%	Przewrócenie się i procentowy rzut na szok, inaczej ogłuszenie na 1–10 rund.
54 – 55%	Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej upadek i procentowy rzut na szok albo ogłuszenie na 1–10 rund.
56%	Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie kostki (połowa ZR i SZ poruszania się)
57 – 58%	Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej zwichnięcie nadgarstka (– 10 do ZR, +10 do Obrony, +ew. połowa TR i zadawanych ran)
59 – 65%	Utrata równowagi (procentowy rzut na ZR), inaczej upadek
66%	Wyrzucenie broni na maksymalny zasięg (1/10 SF liczone w metrach)

67 – 70%	Upuszczenie broni lub tarczy
71 – 75%	Stracenie uchwytu broni lub tarczy procentowy rzut na ZR albo upuszczenie.
76%	Silne nadwyrężenie broni procentowy rzut na połowę wytrzymałości albo złamanie (w wypadku kłów i pazurów istnieje 50%, że nie jest w stanie już nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
77 – 80%	Nadwyrężenie broni procentowy rzut na wytrzymałość albo złamanie (w wypadku kłów i pazurów istnieje 25%, że nie jest w stanie już nimi walczyć, dopóki mu nie odrosną).
81 – 85%	Stępienie – uszkodzenie broni (– 10 do TR i zadaje połowę ran) wymagana naprawa np. ostrzenie przez 1–10 godzin w przypadku broni kłutych i tnących) **Uwaga:** ten krytyczny nie dotyczy broni obuchowych.
86 – 90%	Utrata ataków, do końca następnej rundy
91 – 99%	Osłabione uderzenia do końca następnej rundy – 50 do ran (zamiast losowego dorzutu).
100%	Rzuć dwa razy i zsumuj efekty.

Uwaga 1: w przypadku trafienia selektywnego lub w część ciała poza tułowiem liczą się wyparowania tylko tej części, ponadto w każdym przypadku trafienia krytycznego o ilości wyparowań decyduje poniższa tabelka (rzut 1–100):

01 – 10	Bez wyparowań
11 – 25	Chroni tylko 10% wyparowań
26 – 50	Chroni tylko 50% wyparowań
51 – 99	Chronią całe wyparowania
100	Chroni podwójna wartość wyparowań

WALKA

Przeprowadzanie rundy walki.
Walkę rozgrywa się według następującego schematu:

1. Sprawdzanie zaskoczenia. (punkt ten można pominąć, gdy nie ma podstaw do jego zastosowania albo w rundach, w których kontynuuje się walkę)

W momencie rozpoczęcia walki może dojść do sytuacji, gdy postacie jednej ze stron (rzadziej obydwu) mogą być zdezorientowane nagłym przebiegiem wypadków.



Na początku sprawdza się (jeżeli są ku temu podstawy) czy przeciwnik nie jest zaskoczony (o czym decyduje procentowy rzut na akt. SZ), inaczej pierwszy cios ofiara przyjmuje bez Zręczności (a więc liczy się tylko Obrona Zbroi zmniejszona o 30). W wypadku, gdy istota atakująca była ukryta (zasadzka, skutecznie ukryta w cieniu), niewidoczna (z powodu niewidzialności, mimikry itp.) lub atakowała znienacka (nagle wpadła do komnaty, zeskoczyła z drzewa, zaatakowała mimo rozejmu itp.), to łatwiej jej zaskoczyć (a więc aby nie być zaskoczonym należy wykonać procentowy rzut na połowę akt. SZ). Automatycznie za zaskoczoną uznaje się postać tylko wtedy, gdy śpi lub zdradza ją przyjaciel (i atakuje).

Uwaga: Zaskoczenie można też sprawdzać, gdy postać wpada w pułapkę. Na przykład istota wchodząca na zapadnię, bez zachowania jakichkolwiek środków ostrożności (o których został poinformowany MG) lub nie zdająca sobie z niej sprawy, jest zawsze automatycznie zaskoczona, natomiast gdy postępowała ostrożnie MG decyduje czy jest zaskoczona (np. może w takim wypadku kazać sprawdzić zaskoczenie procentowym rzutem na 1/10 część akt. SZ).

2. Ustalenie kolejności ataków (dla każdego runda trwa tyle, ile postać ma Szybkości). Patrz opis współczynnika: Szybkość.

Jak wiadomo każda istota posiada współczynnik zwany Szybkością. Teoretycznie walkę rozpoczyna ten, kto ma największą Szybkość (w tym przypadku całkowitą, a nie aktualną). Kolejne ataki liczy się według wielkości tego współczynnika. Porządek ten jest jednak często modyfikowany przez rodzaj broni, którą posługuje się postać, czary i inne losowe sytuacje.

Po pierwsze każda czynność w walce ma swoje opóźnienie. Dla ułatwienia liczone jest ono w segmentach (w skrócie sg.), z których każdy informuje, że (jakby) zużywa 10 Szybkości postaci. Na przykład postać, która na początku rundy wyjmuje miecz z pochwy traci na to 1 segment, a więc traktuje się ją już jakby jej zostało już o 10 mniej Szybkości na wykonanie innych czynności (a więc mając 45 SZ zostaje jej 35 w tej rundzie na inne działanie).

Oto przykłady opóźnień:

- krzyk – 1 sg.
- wypowiedzenie zdania (lub hasła – zaklęcia itp.) – 2 sg.
- wyjęcie broni z pochwy – 1 sg.
- wyjęcie czegoś zza pasa lub z kieszeni – 2 sg.
- wyjęcie czegoś z torby – 3 sg.
- wyjęcie czegoś z plecaka – (min.) 10 sg.
- zdjęcie broni z pleców (np. zawieszonej) – 2 sg.
- zadanie ciosu bronią trwa tyle, ile wynosi opóźnienie (w sg.) broni.

- rzucenie czaru trwa tyle, ile wynosi opóźnienie (np. w sg.) wynikające z czasu uaktywniania czaru.
- skrzesanie ognia (za pomocą hubki i krzesiwa) – (min.) 2sg.+ 1–10sg.
- rozpalenie pochodni lub latarni (przy pomocy rozpalonego już ognia) – 2–20 sg.
- przesunięcie się o metr podczas walki – 2 sg.

Teraz, gdy już wiemy ile czasu zajęły opóźnienia ustalamy kolejność rzeczywistą atakowania. Jeżeli postaci przysługuje więcej niż 1 atak w rundzie, to poświęcając kolejne opóźnienie ma ona szanse go wykonać, o ile jej zmodyfikowana Szybkość nie będzie mniejsza od zera (itd.).

Przykład:
Ork (SZ 73) szablą (opóźnienie zadania ciosu równe jest 3 sg.) i goblin (SZ 60) maczetą (opóźnienie 2 sg.) atakują krasnoluda (SZ 55) z toporem (opóźnienie 4 sg.). Ponieważ jest to pierwsza runda ich walki, każdy więc dobywa broni, przez co ork i goblin tracą po 1 segmencie, a krasnolud 2 sg. (małe i średnie topory, aby mieć wolne ręce, nosi się u pasa). Kolejność atakowania w związku z tym jest następująca: pierwszy cios zadaje ork (oczywiście teraz sprawdza się czy Trafi), ponieważ jego atak kończy się przy Szybkości 33 (73 – 10 i – 30). Następny w kolejności jest goblin, który swój cios zadaje przy Szybkości 30 (60 – 10 i – 20). Ponieważ szabla ta i maczeta pozwalają standardowo na dwukrotne ich wykorzystanie do ataku w 1 rundzie, to w opisywanej rundzie następny cios zada goblin, tzn przy Szybkości 10 (60 – 10, – 20 i – 20), a następnie ork przy Szybkości 3 (73 – 10, – 30 i – 30). W tej rundzie Krasnolud nie ma szansy atakować, gdyż jego łączne opóźnienie przekracza jego SZ (55 – 20 i – 40). Ma on teraz prawo wyboru – albo będzie kontynuował atak (cios) w następnej rundzie albo go zaniecha i cios w następnej rundzie rozpocznie standardowo.

W drugiej rundzie walki kolejność wygląda następująco (zakłada się, że krasnolud kontynuował atak). Jako pierwszy zadaje cios krasnolud, ponieważ jest to jego kontynuacja z poprzedniej rundy. i dzieje się to przy Szybkości 50 (55 – 5 [bo tyle mu zabrakło SZ do oddania ciosu w poprzedniej rundzie]). Dalej jest ork przy Szybkości 43 (73 – 30), a następnie goblin przy Szybkości 40 (60 – 20) i przy Szybkości 20 (60 – 20 i – 20) jest jego drugi cios. Po tym przy Szybkości 13 (73 – 30 i – 30) jest drugi atak orka. W tej rundzie jeszcze uderza jako ostatni przy Szybkości 10 (55 – 5 i – 40) krasnolud, ponieważ topór, którym się posługuje też ma standardowo 2 ataki (w rundzie), dzięki temu, że poprzednią rundzie jakby przedłużył sobie o tę kolejną. Oczywiście nie jest już w stanie nic innego zrobić w tej rundzie, ponieważ zrezygnował z innych czynności, aby kontynuować wcześniej zaczęty atak.

3. Sprawdzanie Trafienia (a więc czy trafiło się w przeciwnika).

Gdy cios został zadany, sprawdza się czy udało się trafić przeciwnika. W tym celu wykonuje się tzw. procentowy rzut na Trafienie. Wartość poniżej której (lub którą) trzeba wyrzucić przy rzucie 1–100 oblicza dzięki Rzeczywistej Szansie Trafienia i modyfikacjom wynikającym z okoliczności walki. Mimo, że obliczanie Rzeczywistej Szansy Trafienia jest opisane w poprzednim rozdziale, na wszelki wypadek przedstawimy go ponownie, gdyż jest to jedna z najważniejszych reguł tej gry.

Na Trafienie składa się Biegłość w broni (lub sposobie walki) danej istoty i premia z SF i ZR (po 1/10 części tych współczynników). Na Obronę przeciwnika składa się obrona z jego ZR (w tym przypadku jeśli aktualna ZR jest większa od 50, to o tyle zwiększa się obronę lub obniża ją o tyle, o ile jest mniejsza od 30), zbroi (pancerza, skóry), tarczy i magii. W przypadku walki bezpośredniej (a więc nie na odległość) dolicza się też obronę wynikającą z posiadanej broni, łap itp. (np. sposobu walki).

Dopiero gdy od naszego Trafienia (TR) w danej broni odejmiemy Obronę (OBR) przeciwnika, uzyskamy wartość która jest naszą RZECZYWISTĄ SZANSĄ TRAFIENIA. Aby więc Trafić przeciwnika trzeba procentowym rzutem rzucić poniżej lub równo tej Szansy Trafienia.

Z powodu różnych okoliczności Rzeczywista Szansa Trafienia może być różnie zmieniana. Oto przykłady najczęściej występujące:

- Jeżeli istota na początku rundy była celem ataku więcej niż jednej postaci, to jej Obrona (m.in. z powodu dekoncentracji) jest mniejsza o 5(%) na każdą postać atakującą ją powyżej jednej.
- Postać unieruchomiona, obezwładniona, zaskoczona, atakowana od tyłu itp. ma obronę liczoną tylko ze zbroi (ew. z magii ochronnej), a ZR była równa 0 (a więc z tego powodu przeciwnik ma o b.+ 30 do Trafienia).
- Postać leżącą traktuje się jak powyżej, z tym, że jeśli używa do walki broni jednoręcznej lekkiej albo tarczy, to można liczyć jej obronę do walki bezpośredniej.
- Każda postać walcząca w półmroku ma UM, TR i Obronę zmniejszoną o 10 (%), ale jeżeli ma aktualnie działającą infrawizję lub zdolność Widzenia w półmroku (itp.), to walczy bez tych ograniczeń.
- Postać walcząca tylko na węch (jeśli ma doskonały), albo na słuch (a więc nie posługująca się wzrokiem) ma tylko połowę swych możliwości Trafienia.
- Jeżeli postać przeciwnika jest dwukrotnie mniejsza, to w wypadku atakowania jej na odległość (np. strzelając z łuku) ma on o b.25(%) zwiększoną obronę. W wypadku 3–krotnie mniejszego przeciwnika obrona jego z powodu wielkości wynosi (b.) 50(%), przy 4–krotnym wynosi 75(%), przy 5–krotnym 100(%), itd (po 25[%]).
- Posiadanie przewagi wysokości (koń, mur, dach) daje b.+10% do Trafienia.
- Bardzo dużo zdolności żołnierskich i rycerskich modyfikuje aktualną Obronę i/lub Trafienie.
- Wiele magicznych broni modyfikuje aktualną Obronę i/lub Trafienie.
- Istnieje dużo czarów (szczególnie Klerycznych) modyfikujących aktualną Obronę i/lub Trafienie.
- W momencie rzucania czarów nie korzysta się z broni (czarodzieje nie mogą też korzystać z tarcz).
- Postać śpiącą, nieprzytomną (itp.) można automatycznie trafić poświęcając 10 segmentów czasu na dokładne przycelowanie. Najczęściej będzie to odpowiedni cios krytyczny, taki jak poderżnięcie gardła, czy cios prosto w serce (patrz Tabela ciosów krytycznych).

4. Obliczanie ilości zadanych ran w przypadku udanego Trafienia.

Ilość zadawanych ran zależy od wykorzystania skuteczności broni (a więc w ilu procentach wykorzystuje się jej skuteczność

standardową). Tę wartość zależną od broni którą się posługuje, powinno się wypisać (dokładne obliczenia podane są w poprzednim rozdziale) i dodać do niej premię z SF (1/4 jej część) oraz wykonać rzut 1–100 i na każdy jeden powyżej 50 dodać 1 ranę, a w przypadku wyrzucenia mniej niż 51 odejmuje się 1 ranę na każdy 1 punkt poniżej tej wartości.

Uwaga: ten dodatkowy rzut losowy zapisujemy z reguły jako +/– 1–50. Istnieją jednak sytuacje gdy rzut ten jest zmniejszany lub zwiększany. W wypadku, gdy używana broń normalnie (a więc dla biegłości w niej równej 100) zadaje mniej ran niż 30, to rzut ten traktujemy jako +/– 1–25 (tzn wykonujemy rzut 1–100 i na każde 2 punkty powyżej 50 doliczamy jedną ranę, a na każde 2 punkty poniżej 51 odliczamy jedną ranę). Jeżeli używana broń normalnie zadaje powyżej 200 ran (np. głaz), to rzut ten traktujemy jako +/– 2–100 (a więc po rzuceniu 1–100 na każdy 1 punkt powyżej 50 doliczamy 2 rany, a poniżej 51 odliczamy 2 rany).

Istnieją okoliczności (jak różne odmiany ataków, czarów, czy krytyczne), które mogą w najprzeróżniejszy sposób modyfikować zadawane rany, jednak było to już opisane w poszczególnych rozdziałach. Niżej podane są przykłady nie opisane wcześniej:

- rany zadawane w wodzie traktuje się, jakby miały połowę swej skuteczności (nie dotyczy istot typowo wodnych)
- od upadku odnosi się średnio 1–100 ran na każde 2 metry powyżej 2 metrów. W wypadku miękkiego podłoża ilość ran jest dzielona na pół lub zmniejszana jeszcze bardziej.
- podczas wyważania z całych sił barkiem drzwi postać otrzymuje średnio 1–50 (lub więcej) ran zmniejszone o wyparowania obuchowe zbroi.
- większość (decyduje MG) fizycznych ran obuchowych, które nie spowodowały śmierci, trwałych okaleczeń lub zejścia do agonii (itp.) po okresie 10–1000 minut są jednorazowo redukowane do połowy ich wartości.

5. Standardowe poruszanie się podczas walki.

Podczas rundy walki postać jest w stanie poruszać się bardzo powoli, co jest uzasadnione korzystaniem np. z własnej ZR, szermierki, itp. Przyjmuje się, że postać wykorzystująca w danej chwili broń, czary, czy różne zdolności (itp) nie może się w praktyce poruszać. W jednej rundzie wolno jej teoretycznie przebyć tylko 1 metr na każde 20 akt. SZ (2 sg [jeżeli postać posiada ograniczenia, to liczby te są odpowiednio mnożone np. ograniczenie 1/2 SZ informuje, że na przejście 1 metra potrzebne będzie 40 SZ, a więc 4 sg]). Zużyta na ruch SZ (sg) zostaje w tym celu odjęta od całej SZ posiadanej przez postać w danej rundzie w tej rundzie. MG musi tego bardzo przestrzegać, gdyż przemieszczanie się w rundzie może zaabsorbować SZ (sg) przeznaczone do uderzania (opóźnienia zadawanych ciosów).

Podsumowując: suma SZ zużytej na poruszanie się i SZ zużytej na opóźnienie broni (ew. czarów [licząc wraz z odpoczynkiem po nich], czy różnych czynności) nie może przekroczyć SZ całkowitej, jaką dysponuje postać w danej rundzie.

Podczas rundy wolnej (a więc w takiej, w której nic innego prawie się nie robi (oczywiście nie dotyczy mówienia, śpiewu, grania, itp.) postać może:

- iść powoli – pokonuje wtedy odległość równą 1/10 jego akt. SZ liczoną w metrach i męcząc się traci się 1 Wytrzymałości na minutę
- posuwać się truchtem – pokonuje wtedy odległość równą 2/10 jego akt. SZ liczoną w metrach i męcząc się traci się 1 Wytrzymałości na rundę.
- biec – pokonuje wtedy odległość równą 1/2 jego akt. SZ liczoną w metrach i męcząc się traci się 5 Wytrzymałości na rundę.
- biec sprintem – pokonuje wtedy odległość równą jego akt. SZ liczoną w metrach i męcząc się traci się 25 Wytrzymałości na rundę.

Uwaga: każda postać poruszająca się z SZ powyżej 50 metrów na rundę ma zwiększoną obronę o b. 1 (%) na każdy 1 metr Szybkości powyżej 50.

6. Wycofywanie się podczas walki (ucieczka).

Często istnieją okoliczności, w których dana istota pragnie wycofać się z walki. Postać wycofująca się z walki jeżeli posiada wyższą od przeciwnika SZ aktualną, to często jest w stanie uczynić to walcząc nadal bronią. Najczęstszym jednak sposobem jest ucieczka bez zadawania ciosów (a więc i bez obrony z broni), jednak tym sposobem naraża się, na to że przeciwnik zdąży raz uderzyć nim odejdzie się na odpowiednią odległość, oczywiście z wyjątkiem sytuacji, gdy przeciwnik jest bardzo wolny lub jego broń ma zbyt duże opóźnienie. W takich sytuacjach przeciwnik jeśli nie zdążył wykonać ataku, ma często szansę cisnąć w uciekającego bronią (o ile się do tego ona nadaje). Jeżeli przeciwnik będzie tym zaskoczony (procentowy rzut na połowę akt. SZ), to można trafiać go w plecy (co jest łatwiejsze, gdyż z reguły nie liczy się obrony np. ze ZR, tarczy, itp.).

7. Walka i bieg.

W sytuacjach, gdy postacie biegną w jednym kierunku często mogą nadal walczyć. W takich okolicznościach jednak rozpatruje się je, jakby każda z tych postaci miała tylko połowę szansy na Trafienie.

8. Doskok i odskok.

Jeżeli walczące postacie posiadają bardzo dużą różnicę w SZ, to często zdarza się, że szybsza z nich ma szansę w jednej rundzie (wykorzystując po 20 SZ na każdy pokonany metr) dojść do przeciwnika, zadać ciosy (odlicza się oczywiście ich opóźnienie) i odejść (znowu odlicza się po 20 SZ za każdy pokonany metr). Jeżeli po wykonaniu tych czynności postać znajduje się poza zasięgiem broni przeciwnika i nie zdążył jeszcze on (z powodu np. opóźnienia) ukończyć ciosu, to oznacza to, że udało się jej go uniknąć. W ten sposób walczą często różne zwierzęta (np. węże, wilki, koty), ale często i nadmiernie szybkie martwiaki (np. strzygi).

Uwaga: Niektóre inteligentne istoty są w stanie (tracąc np. atak i przymierzając się) tak odmierzyć swój cios, że są go w stanie zakończyć, gdy przeciwnik jeszcze nie opuścił zasięgu jego broni.

9. Obszar walki i inne uwagi (pogoda, a walka).

Każda postać do walki potrzebuje określonego obszaru. Najmniejszym obszarem do swobodnej walki, czy rzucenia czaru jest tzw. pole. Polem nazywamy tu obszar 4 metrów kwadratowych (np. 2 metry na 2 metry). Postać będąca zwierzęciem, małym monstrem,

czy pochodząca z kasty żołnierskiej może wykorzystywać do swych potrzeb obszar najwyżej dwukrotnie mniejszy. Jeżeli minimalna przestrzeń do walki (a więc pole lub ew. jego połowa) zostanie zmniejszona, to postać taka z powodu m.in. tłoku jest ograniczana w swoich zdolnościach.

Przykład:
Jeżeli rycerz znajdzie się w korytarzu szerokim na 1 metr, to wszelkie jego możliwości TR i Obrony są redukowane do połowy. Jeżeli jakaś postać czarująca znajdzie się w takim samym korytarzu, to jej UM są również zmniejszane do połowy.

Identyczne ograniczenia MG może nakazać, jeżeli postacie znajdą się np. w tłoku, po kolana w wodzie, w wysokiej trawie. Takie ograniczenia można również przyjąć, gdy podczas walki postać stara się być np. ostrożna ze stąpaniem z powodu śliskiej nawierzchni.

Niekiedy też sama pogoda (np. deszcz, zamieć, wichura) jest w stanie bardzo utrudnić życie. Z tego też powodu na zakończenie rozdziału uproszczona Tabelka

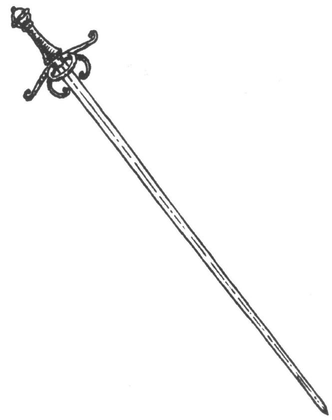
WYZNACZANIA POGODY:

01 – 05%	Silny Upał lub Mróz (zależnie od pory roku) – o 1/2 zmniejsza UM, Trafienie i ew. Obronę istotom nieprzystosowanym.
06 – 25%	Piękna pogoda bezwietrzna
26 – 50%	Piękna wietrzna pogoda
51 – 65%	Lekko deszczowa pogoda
66 – 80%	Wietrzna i deszczowa pogoda
81 – 90%	Silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o 1/4 zmniejsza UM)
91 – 95%	Silnie wietrzna pogoda (o 1/4 zmniejsza celność strzelania, itp.)
96 – 99%	Silnie wietrzna i silnie deszczowa (burzowa) pogoda (o 1/4 zmniejsza UM i celność strzelania, itp.)
100%	specjalna (zależnie od MG)

Uwaga: dla ułatwienia MG może ustalać jedną pogodę dla np. 1–10 dni.

ROZDZIAŁ SIEDEMNASTY

UŻYWANE BRONIE



Ze względu na używane bronie ORCHIĘ można uznać za świat średniowieczny, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla niej (półtalerze, tarsary, szlapary). Świat ten cechuje całkowity brak wiedzy materiałach wybuchowych (w tym i o prochu), zatem wprowadzanie takich elementów jest całkowicie niedopuszczalne. Wyrobem broni (w cywilizowanych stronach Orchii) zajmuje się głównie arystokracja (najczęściej ta zubożała), posiadana broń jest więc rzadka i bardzo droga. Prawo ustanawiane przez KATANA i jego rodzinę jednoznacznie stwierdza, że broń może nosić każdy. Jednakże prowadzony na większą skalę wyrób przez osoby niższego stanu jest karane surowo (tzn. śmiercią). Każda broń posiada określone parametry, które informują o jej możliwościach. W niektórych wypadkach spotyka się odrobinę zmienione parametry, jednakże dotyczy to przeważnie broni magicznych itp. Przydatne dla gracza parametry to: nazwa, cena, waga, minimalna SF użycia, opóźnienie, działanie, atak bliski, atak daleki, wytrzymałość, współczynnik uszkodzeń, ilość ataków w 1 rundzie, obrona, uwagi i cechy specjalne. Wszystkie te parametry odnoszą się (szczególnie skuteczność ranienia i obrony) do postaci, która posiada 100% biegłość w danej broni (ew. przybliżoną, tzn +/– 25%), ponadto dla ułatwienia posługiwania się nimi ułożone są w pewnych grupach.

OPIS PARAMETRÓW CHARAKTERYZUJĄCYCH BROŃ

1. Nazwa (N.) – najczęściej podaje się najpierw nazwę zwyczajową, a potem specjalistyczną.
2. Cechy specjalne (podawane w nawiasie za nazwą broni) – są to takie informacje jak:
   a) w jaki sposób używana jest standardowo dana broń:
      - dwuręczna (DW), tzn. broń do użycia której zawsze potrzeba dwóch całkowicie wolnych rąk.
      - półtoraręczna (PT), tzn. broń do użycia której potrzeba dwóch całkowicie wolnych dwóch rąk, jednakże odpowiednio wyszkolona postać (oburęczność w tej broni) pozwala traktować tę broń jak jednoręczną (choć nadal zachowuje inne cechy półtoraręcznej).
      - jednoręczna (J), tzn. broni używa się jedną ręką, a więc w drugiej można trzymać np. tarczę.
      - jednoręczna lekka (JL), tzn. broń ta traktowana jest jak broń jednoręczna, ale posługując się nią można trzymać w ręku jeszcze coś małego (np. monetę), ponadto ze względu na jej rozmiary niekiedy można posługiwać się taką bronią będąc w nienaturalnie uciążliwych warunkach np. w uścisku, będąc trzymanym przez pysk itp.

   b) kiedy można posługiwać się taką bronią:
      - jeżeli jest symbol KO., to broń może być używana wyłącznie konno (w rzadkich sytuacjach także z rydwanów, z grzbietów oswojonych smoków itp.)
      - jeżeli jest symbol PI., to broń może być używana tylko przez postacie piesze (w rzadkich wypadkach, jeśli dopuści MG, także z rydwanów i podobnych wozów)
      - jeżeli brak tych symboli, to broń może być używana zarówno konno, jak i pieszo

   c) na jaki zasięg działa dana broń:
      - 0 – broń taka może służyć tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok
      - 1 – broń może służyć tylko do walki z przeciwnikiem stojącym na polu obok, jednakże można próbować utrzymać na odległość kogoś, kto posiada broń krótszą (0)
      - 2 – broni tej można używać do walki z kimś oddalonym o dwa pola (jakieś pole oddziela pola na których stoją przeciwnicy), ponadto można próbować utrzymywać na odległość postacie, które używają krótszej broni (0 lub 1)
      - 3 – broni tej można używać do walki z kimś oddalonym o trzy pola (dwa puste pola, które dzielą przeciwników), ponadto można próbować powstrzymywać na odległość postacie, które posiadają krótszą broń (0, 1, 2);
        Uwaga: jeśli w opisie broni brak jakiejś liczby, oznacza to, że na taką odległość (np. zbyt bliską) daną bronią nie można walczyć.

   d) broń rzucana (miotana) zaznaczona dodatkowo symbolem – mi.
      Zasięg takich broni trudno scharakteryzować, jednakże przyjmuje się, że skutecznie mogą one razić na odległość równą 1/10 SF liczonej w metrach (tylko w przypadku oszczepów i dzid jest on dwukrotnie większy), w zasadzie dorzucić można dwukrotnie dalej, ale szansa trafienia powyżej tej odległości jest zupełnie przypadkowa, tzn. trafia się tylko na 5% i w wypadku rażenia jej efekt raniący jest dwu do dziesięciokrotnie mniejszy (ustala MG).

   e) broń strzelająca (np. łuki) zaznaczona dodatkowo symbolem – st.
      Przyjmuje się, że zasięg takich broni jest równy liczonej w metrach minimalnej SF, której należy użyć do napięcia broni, przy czym w przypadku kusz jest on dwukrotnie większy,
3. Czas wyrobu broni – Niekiedy, jeżeli wyrób broni jest bardzo czasochłonny podaje się średni czas jej wykonania. Nie zaznaczoną w ten sposób broń wyrabia się 1–10 dni (z ew. modyfikacjami), natomiast tzw. rzadkich broni, czyli takich których tajemnica wyrobu zanikła, w ogóle nie sposób otrzymać (chociaż specjalista zbrojmistrz jest w stanie je skopiować).
4. Cena broni – liczone w sztukach złota, ponadto niektórzy kupcy skupują (najczęściej za 1/10 lub połowę ceny) nieuszkodzoną broń, by po krótkim "remoncie" nią handlować.
   Uwaga 1: jeżeli cena broni znajduje się w nawiasie, to broń taką można nabyć tylko w stolicy (tzn. w Ostrogarze lub, jeśli chodzi o broń narodową danej rasy, w stolicy owej rasy) i to na zamówienie (najszybciej realizowane są te od arystokracji).

Uwaga 2: jeżeli cena broni znajduje się w podwójnym nawiasie, w ogóle nie można jej kupić i nikt nie zna już sposobu jej wykonania. Wyjątek MG może uczynić tylko dla postaci pochodzącej z elity władzy, która zleci sprowadzenie komuś takiej broni i zapłaci podwójną cenę (druga część za sprowadzenie), chociaż znalezienie jej i sprowadzenie może potrwać nawet kilka lat.

5. Waga broni (zaznaczane literką w.) – liczona jest w punktach SF!!!
   Uwaga: jest to wartość przybliżona, przy czym jest już w nią wliczona waga pochwy (waży od 1–10SF) itp. Broń tnąca bez pochwy, ew. podobnego futerału w zetknięciu z wilgocią ma szansę (%–owy rzut na wytrzymałość), że ulegnie stępieniu (połowi to jej skuteczność raniącą).
6. Minimalna SF użycia (oznaczana min.SFuż.) – określa jaką SF należy posiadać by móc użyć danej broni. Jeżeli postać ma SF mniejszą od wymaganej, to nie może takiej broni użyć do walki (ani się w niej szkolić). Istnieje też opcja, że postać słaba lub (aktualnie) przeciążona, która nie dysponuje wystarczającą SF równą wartości minimalnej SF użycia broni, jest za słaba, by móc używać tej broni.
7. Opóźnienie użycia broni (opóź.) – liczone jest w segmentach czasowych oznaczonych skrótem sg. i określa czas wykonania skutecznego ataku (patrz też ilość ataków na rundę).
   Uwaga: najczęściej opóźnienie liczy się w segmentach (1 segment odpowiada odjęciu 10 punktów SZ przy sprawdzaniu kto w którym momencie uderza itd).
8. Skuteczność ataku broni bliska (Skut. Bliska) – podaje ile ran (bez dodatku z SF czy magii) broń taka zadaje w rękach postaci, o biegłości 100% (ew. +/– 25). Posiadana biegłość oczywiście modyfikuje tę wartość, przy czym jest to szerzej omówione przy opisie biegłości. Broń może być przystosowana do zadawania ran kłutych (kł.), tnących (tn.) lub obuchowych (ob.). Najczęściej atakuje się silniej raniącym sposobem, dlatego też jeżeli zmienia się sposób atakowania, należy to zadeklarować MG (ew. MG mistrzowi wiedzy).
9. Skuteczność ataku broni daleka (Skut. Daleka) – podaje ile ran broń taka zadaje na odległość po rzuceniu, dźgnięciu czy wystrzeleniu pocisku (bez dodatku z SF) przez postać, o biegłości równej 100% (ew. +/– 25). Broń może być przystosowana do zadawania ran kłutych (kł.), tnących (tn.) lub obuchowych (ob.).
10. Skuteczność uszkodzeń zbroi (współczynnik uszkodzeń oznaczony symbolem wsp. uszk.) – współczynnik ten (traktuje się go jako mnożnik) określa w pewnym sensie ilość uszkodzeń jaką zadaje dana broń podczas ataku. Ponieważ dokładna ilość uszkodzeń, które się zadaje zależy od siły ataku i równy jest (zaokrąglając w górę) 1/100 siły uderzenia taką bronią (np. przy sile ataku, tzn. skuteczności ranienia 165 wynosi 2), po czym mnożony jest przez ten współczynnik. Podsumowując: ilość uszkodzeń, które odnosi zbroja zależy od całkowitej siły raniącej ataku (1/100 ran, które maksymalnie można zadać) i od współczynnika uszkodzeń broni (ponieważ ta wartość jest przez niego mnożona).
11. Wytrzymałość broni (wytrz.) – podawana jest w % i decyduje ile uszkodzeń jest w stanie przyjąć na siebie broń zanim zostanie zniszczona. W niektórych wypadkach (np. po eksplozji, kuli ognia) %–owy rzut na aktualną wytrzymałość broni decyduje czy broń nadaje się do dalszego użytku.
    Uwaga: bronie wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą.
12. Obrona broni (Ob.b.) – pokazuje jaki (%) bonus do obrony przed ciosami w walce wręcz daje dany oręż, jeżeli biegłość w tej broni wynosi 100% (ew. +/– 25).
    Uwaga: wszelkie modyfikacje tej obrony w zależności od biegłości są identyczne jak w przypadku skuteczności raniącej broni. Obrona ta nie chroni przed atakami z daleka.
13. Ilość ataków w ciągu 1 rundy (At/r.) – informuje ile ataków grożących zranieniem może wykonać postać w jednej fazie walki umownie nazywanej rundą (r.). Ataki te można wykonać jeden po drugim, ale dopóki ich opóźnienia będą mogły zmieścić się w tej rundzie.
    Uwaga: Bywają sytuacje, gdy postać nie mieści się ze wszystkimi atakami przysługującymi jej w rundzie z powodu zbyt dużego opóźnienia broni. Tak więc jeśli postać ma potencjalną możliwość użycia tej broni, ale kolejne jej opóźnienie przekroczy czas trwania rundy (zależny od SZ postaci), przenosi się niemieszczące się ataki na początek następnej rundy (ale wtedy nie można wykonać ataków przysługujących w następnej rundzie) albo rezygnuje z nich (tzn. z tych, których jeszcze nie wykorzystała). Niemieszczące się w rundzie ataki można też wykorzystać do dołączenia do ataków wykorzystujących zdolności, które absorbują jeden atak lub spowalniają ilość możliwych do wykonania w danej rundzie.
14. Uwagi (uw.):
    a) dodatkowe właściwości broni:
       - droż. (drożna) – możliwość przerabiania tej broni na broń drożną (posiadającą rowki na truciznę);
       - odpr. (odpryskowa) – możliwość przerabiania na broń odpryskową (przy wyjmowaniu broni z ciała odłamuje się mała drzazga zostając jako odłamek i w wypadku ruchu zadaje 1ranę/rundę)
       - wtór. (wtórna) – możliwość przerobienia na broń wtórną (broń posiada długi haczykowaty zadzior przy grocie, który uniemożliwia wyjęcie z rany, a wyszarpnięty zadaje dodatkowo połowę normalnej skuteczności tej broni)
       - szar. (szarża) – broń taką można użyć do szarży i w przypadku trafienia zadać nią dwukrotnie większą liczbę ran.
         Uwaga: w wypadku trafienia należy sprawdzić (%–owy rzut na wytrzymałość) czy dana broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu)
       - a–szar. (antyszarża) – broń taka wbita drugim końcem (nie ostrzem !) w ziemię ustawiona przeciwko szarżującemu zadaje (jeśli trafi) podwójną ilość ran. Równie skutecznie można ją stosować przeciwko odmianom szarży – obalanie, tratowanie, taranowanie itp.
         Uwaga: w wypadku trafienia należy sprawdzić (%–owy rzut na wytrzymałość) czy dana broń nie ulegnie przy tym zniszczeniu (złamaniu).
    b) profesje, które mogą posługiwać się danym orężem.
       Uwaga: jeżeli postać może używać broni dopiero po spełnieniu określonych warunków (np. kapłan musi być kapłanem Boga

wojny), jest ona zaznaczona nawiasem. Gdy chodzi chodzi o całą kastę podobnych profesji (np. kastę rycerska), to aby nie pisać po kolei pozostałych profesji pierwszą z nich podkreśla się, w przypadku sposobów walki wręcz opisywane jest ich działanie i właściwości specjalne, ew. ograniczenia.

c) minimalny wzrost postaci, która może się posługiwać daną bronią (np. ze względu na zachowanie równowagi). Jeśli nie spełnia się tego warunku nie można się posługiwać daną bronią.
d) Procentowe zestawienia po danej klasie broni (poprzedzone symbolem "*") ilustrują prawdopodobieństwo wylosowania ze skarbów danego rodzaju broni.

TABELE CHARAKTERYSTYK BRONI

BICZE

Uwagi: Obrona z tarczy przed uderzeniem bicza jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/ 10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany %–owy rzut na ZR akt. ofiary), podać mały przedmiot itp.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 2 także przez Magów i Czarnego Rycerza.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–29%), 2(30–100%)

1. N.: Bicz typowy długi
   (PT; 2, 3, 4; 1 tydzień); cena 3; Waga: 5; Min. SF: 60; Opóźnienie: 6; Skuteczność Bliska tn. 30, ew. spec.; Uszkodzenia x 0,5; Wytrzymałość 3; Obrona broni –14; Atak /r. 1;
2. N.: Bat typowy–Bicz średni typowy
   (J; 1, 2; 1 dzień); cena 1; Waga: 2; Min. SF: 40; Opóźnienie: 4; Skuteczność Bliska tn. 20, ew. spec.; Uszkodzenia x 0.5; Wytrzymałość 1; Obrona broni –16; Atak /r. 2;

CEPY

Uwagi: Obrona z tarczy przed uderzeniem cepa jest tylko połowiczna.

Wzrost: Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–8%), 2(9–20%), 3(21–30%), 4(31–40%), 5(41–50%), 6(51–80%), 7(81–100%)

1. N.: Cep ciężki metalowy
   (DW; PI.; 1, 2; 1 mies.); (cena 5); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 75; Obrona broni – 18; Atak/r. 1
2. N.: Cep ciężki drewniany
   (DW; PI.; 1, 2; 1 mies.); cena 2; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 45; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
3. N.: Cep typowy bojowy
   (PT; 1, 2; 1 mies.); cena 3; waga 25; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 38; Obrona broni – 18; Atak/r. 2
4. N.: Cep krótki
   (J; 0; 1 mies.); (cena 2); waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 27; Obrona broni – 17; Atak/r. 3
5. N.: Arcykorbacz – Korbacz ciężki
   (DW; PI., 1; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 120; Obrona broni – 17; Atak/r. 1
6. N.: Gwiazda zaranna – Morning Star – Korbacz typowy
   (J; 1; 2 tyg.); cena 2; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 27; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
7. N.: Korbacz potrójnie łączony – Korbacz trzy kulkowy
   (J; 1; 1 mies.); (cena 8); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x3; wytrz. 27; Obrona broni – 17; Atak/r. 1

DZIDA

Uwagi: Walcząc dzidą jak bronią dwuręczną (a więc trzyma się ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

1. 1. N.: Dzida typowa
   (J; 1, 2; MI.; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 10; Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

GŁAZY I KAMIENIE

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 5 także przez Magów.

1. N.: Głaz duży //broń narodowa cyklopów//
   (DW; PI.; 1; MI.; –); cena 0; waga 800; min.SFu. 1000; opóź. 15; Skut. Bliska ob. 600; Skut. Daleka 500; wsp. uszk. x3; wytrz. 1600; Ob .b. – 13; 1At/2r.; trafienie działa obszarowo na całe pole, a więc ew. i na konia
2. N.: Głaz typowy //broń narodowa gigantów//
   (DW; PI.; 0; MI.; –); cena 0; waga 320; min.SFu. 400; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 400; Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytrz. 640; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; trafienie działa obszarowo na metr kwadratowy, a więc ew. i na konia
3. N.: Głaz mały – kamień wielki //broń narodowa olbrzymów//
   (DW; 0; MI.; –); cena 0; waga 240; min.SFu. 300; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 320;

Obrona broni – 6; Atak/r. 1
4. N.: Duży kamień //broń narodowa półolbrzymów//
(PT; 0; MI.; –); cena 0; waga 100; min.SFu. 120; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 200; Obrona broni – 3; Atak/r. 1
5. N.: Mały kamień //broń narodowa hobbitów//
(JL; 0; MI.; –); cena 0; waga 1; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 40; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 2; Obrona broni 0; Atak/r. 4

GWIAZDKA
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), Maga.
1. N.: Gwiazdka płaska
(JL; 0; MI.; 2tyg.); (cena 1); waga 0,5; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni – 1; Atak/r. 4

HALABARDY
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika i Gwardzistę.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–20%), 2(21–75%), 3(76–10%)
1. N.: Halabarda ciężka szeroka
(DW; PI.; 1, 2; 2 mies.); (cena 9); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 130, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 55; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. N.: Halabarda typowa
(PT; PI.; 1, 2; 1,5 mies.); cena 7; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 33; Obrona broni – 27; Atak/r. 1
3. N.: Halabarda krótka
(PT; 1; 1,5 mies.); (cena 6); waga 24; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 32; Obrona broni – 16; Atak/r. 1

HARPUNY
Uwagi: Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–32%), 2(33–100%)
1. N.: Harpun ciężki
(DW; 1, 2; MI.; 1 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x2; wytrz. 44; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
2. N.: Harpun typowy
(PT; 1; MI.; 3 tyg.); (cena 8); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x2; wytrz. 31; Obrona broni – 20; Atak/r. 1

KOPIE
Uwagi: Szar., wtór., odpr.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę, Rycerza.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–55%), 2(56–100%)
1. N.: Kopia ciężka – metalowa
(J; KO.; 2, 3; 1 mies.); (cena 10); waga 50; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 55; Obrona broni 0; Atak/r. 1
2. N.: Kopia typowa – drewniana
(J; KO.; 2, 3; 2 tyg.); cena 8; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 33; Obrona broni 0; Atak/r. 1

LANCE
Uwagi: Szar., wtór.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–33%), 2(34–65%), 3(66–100%)
1. N.: Lanca ciężka
(J; KO.; 2, 3; 2 tyg.); (cena 5); waga 18; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 16; Obrona broni – 6; Atak/r. 1
2. N.: Lanca typowa
(J; 1, 2; 1 tydz.); cena 3; waga 10; min.SFu. 20; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 9; Obrona broni – 12; Atak/r. 1
3. N.: Lanca krótka
(J; 1; MI.; 1 tydz.); cena 1; waga 2; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 3; Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

KOSA
Uwagi:
Wzrost: Do używania kosy postać musi mieć około 140 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Zabójcę, Kupca, (Kapłana).

1. N.: Kosa bojowa typowa
   (DW; PI.; 1, 2; 2 tyg.); cena 4; waga 14; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 90, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 15; Obrona broni – 26; Atak/r. 1

KUSZE CIĘŻKIE
Uwagi: wtór. Ze względu na łatwość celowania każda postać ma bonus +10 TR, ponadto za podwójną cenę można nabyć kusze z mechanizmem naciągu cięciwy, co umożliwia dodawanie bonus z SF do zadanych przez bełt ran. Jeżeli kusza została wcześniej naciągnięta, można wystrzelić na początku rundy (z opóźnieniem 10 Szybkości, czyli 1 segmentu) co traktowane jest jako dodatkowy atak (naciągniętej kuszy nie można nosić dłużej niż godzinę dziennie, ze względu na możliwość zniszczenia mechanizmu).
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–40%), 2(41–100%)

1. N.: Kusza wałowa
   (DW; PI.; ST.; 5 mies.); (cena 150); waga 150; łączna SF u. min. 300 (ew 3 osoby obsługi); opóź. 20 (ew. 1); Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytrz. 75; Obrona broni 0; 1 At/3r.
2. N.: Kusza ciężka
   (DW; ST.; 4 mies.); (cena 40); waga 40; min.SFu. 80; opóź. 12 (ew. 1); Skut. Daleka 180; wsp. uszk. x1; wytrz. 20; Obrona broni 0; 1 At/2r.

KUSZE TYPOWE
Uwagi: wtór. Ze względu na łatwość celowania każda postać ma bonus +10 TR, ponadto za podwójną cenę można nabyć kusze z mechanizmem naciągu cięciwy, co umożliwia dodawanie bonus z SF do zadanych przez bełt ran. Jeżeli kusza została wcześniej naciągnięta, można wystrzelić na początku rundy (z opóźnieniem 10 Szybkości, czyli 1 segmentu) co traktowane jest jako dodatkowy atak (naciągniętej kuszy nie można nosić dłużej niż godzinę dziennie, ze względu na możliwość zniszczenia mechanizmu).
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–55%), 2(56–65%), 3(65–85%), 4(86–100%)

1. N.: Kusza typowa
   (PT; ST.; 3 mies.); cena 20; waga 25; min.SFu. 60; opóź. 5 (ew. 1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 13; Obrona broni 0; Atak/r. 1
2. N.: Kusza typowa dwustronna
   (PT; ST.; 3 mies.); ((cena 30)); waga 35; min.SFu. 60; opóź. 10 (ew. 1+1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 13; Obrona broni 0; 2 At/3r.
3. N.: Kusza lekka ręczna
   (J; ST.; 2 mies.); (cena 15); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 4 (ew. 1); Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni 0; Atak/r. 2
4. N.: Minikusza – kusza pistoletowa
   (JL; ST.; 2 mies.); (cena 28); waga 5; min.SFu. 10; opóź. 3 (ew. 1); Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x1; wytrz. 3; Obrona broni 0; Atak/r. 2

ŁAŃCUCHY
Uwagi: Obrona z tarczy przed uderzeniem łańcucha jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/ 10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala podciąć – wymagany %–owy rzut na ZR akt. albo podać mały przedmiot itp. Walcząc łańcuchem jak bronią dwuręczną (a więc trzymając go 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jego obronę.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, (Kapłana).

1. N.: Łańcuch ciężki
   (DW; PI.; 1, 2; MI.; 1 tydz.); cena 3; waga 120; min.SFu. 150; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. X1; wytrz. 240; Obrona broni – 35; 1 Atak/r.
2. N.: Łańcuch typowy
   (J; 1, 2; MI.; 1 tydz.); cena 2; waga 40; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 90; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x1; wytrz. 80; Obrona broni – 30; Atak/r. 1

ŁUKI PROSTE
Uwagi :wtór.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, do broni nr. 2 min. 170 cm, a do broni nr. 3 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–5%), 2(6–25%), 3(26–75%), 4(76–100%)

1. N.: Łuk wielki //broń narodowa gnoli//
   (DW; PI.; ST.; ? mies.); ((cena 150)); waga 15; min.SFu. 170; opóź. 7; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 8; Obrona broni 0; Atak/r. 1
2. N.: Łuk długi typowy
   (DW; PI.; ST.; 4 mies.); (cena 30); waga 12; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni 0; Atak/r. 1

3. N.: Łuk typowy
   (DW; PI.; ST.; 2 mies.); cena 8; waga 8; min.SFu. 80; opóź. 3; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni 0; Atak/r. 2
4. N.: Łuk krótki typowy
   (DW; ST.; 2 tyg.); cena 5; waga 6; min.SFu. 60; opóź. 2; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 4; Obrona broni 0; Atak/r. 2

ŁUKI REFLEKSYJNE
Uwagi :wtór.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–75%), 3(76–100%)

1. N.: Łuk refleksyjny ciężki
   (DW; PI.; ST.; 5 mies.); (cena 40); waga 15; min.SFu. 160; opóź. 6; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 8; Obrona broni 0; Atak/r. 1
2. N.: Łuk refleksyjny typowy
   (DW; ST.; 3 mies.); cena 20; waga 10; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni 0; Atak/r. 1
3. N.: Łuk refleksyjny lekki
   (DW; ST.; 3 mies.); cena 10; waga 8; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni 0; Atak/r. 2

MACZUGI
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana),
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–19%), 2(20–59%), 3(60–100%)

1. N.: Maczuga ciężka dwuręczna
   (DW; PI.; 1; MI.; 1 mies.); (cena 15); waga 90; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 170; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x4; wytrz. 99; Obrona broni – 15; Atak/r. 1
2. N.: Maczuga ciężka typowa
   (PT; PI.; 1; MI.; 1 mies.); cena 10; waga 70; min.SFu. 140; opóź. 7; Skut. Bliska ob. 150; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrz. 77; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
3. N.: Wekiera – Maczuga bojowa typowa
   (J; 1; MI.; 1 mies.); cena 5; waga 32; min.SFu. 70; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 100; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 35; Obrona broni – 16; Atak/r. 2

MIECZE CIĘŻKIE
Wzrost: Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 3 i 4 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–50%), 3(51–75%), 4(76–100%)

1. N.: Espadon – miecz ciężki falisty dwuręczny
   (DW; PI.; 1, 2; 5 mies.); (cena 50); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 7; Skut. Bliska kł. 120, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 100; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. N.: Miecz dwuręczny typowy
   (DW; PI.; 1, 2; 4 mies.); cena 40; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 80; brona broni – 24; Atak/r. 1
3. N.: Bastard – Miecz półtoraręczny szeroki
   (PT; 1; 3 mies.); (cena 30); waga 35; min.SFu. 70; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 70; Obrona broni – 18; Atak/r. 1
4. N.: Miecz półtoraręczny typowy
   (PT; 1, 2; 3 mies.); cena 20; waga 28; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 56; Obrona broni – 22; Atak/r. 1

MIECZE LŻEJSZE
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–50%), 2(51–75%), 3(76–100%)

1. N.: Miecz długi typowy //broń narodowa ludzi, elfów i półelfów//
   (J; 1; 1 mies.); cena 10; waga 20; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 100, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
2. N.: Miecz krótki
   (J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 30; Obrona broni – 16; Atak/r. 2
3. N.: Mieczyk
   (JL; 0; 2 tyg.); (cena 5); waga 10; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 60; wsp. uszk. x1; wytrz. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2

MŁOTY
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–10%), 2(11–45%), 3(46–80%), 4(81–100%)

1. N.: Młot wielki – ciężki dwuręczny
   (DW; 1, 2; MI.; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 180; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x5; wytrz. 120; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. N.: Młot bojowy długi dwuręczny
   (DW; 1, 2; MI.; 1 mies.); cena 5; waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x4; wytrz. 75; Obrona broni – 23; Atak/r. 1
3. N.: Młot bojowy krótki //broń narodowa gnomów//
   (PT; 1; MI.; 2 tyg.); cena 4; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytrz. 60; Obrona broni – 17; Atak/r. 1
4. N.: Młot typowy
   (J; 1; MI.; 2tyg.); cena 3; waga 32; min.SFu. 65; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 120; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytrz. 48; Obrona broni – 12; Atak/r. 1

NOŻE
Uwagi: wtór., odpr., droż.
Używanie możliwe przez każdą profesję.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–55%), 3(56–85%), 4(86–100%)

1. N.: Kindżał – nóż zakrzywiony typowy
   (JL; 0; 1 tydz.); (cena 6); waga 3; min.SFu. 5; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2
2. N.: Kordelas – nóż ciężki typowy
   (JL; 0; MI.; 1 tydz.); cena 3; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 60, tn. 60; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni – 8; Atak/r. 2
3. N.: Nóż typowy
   (JL; 0; MI.; 1 tydz.); cena 2; waga 1; min.SFu. 4; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 40, tn. 50; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 2; Obrona broni – 5; Atak/r. 3
4. N.: Nożyk
   (JL; 0; MI.; 1 tydz.); cena 1; waga 0,5; min.SFu. 3; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 40, tn. 30; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x1; wytrz. 1; Obrona broni – 4; Atak/r. 4

OSKARDY
Uwagi: W wypadku trafienia za pierwszym razem uwolnienie oskarda niweluje następny atak, a więc standardowo bronią można tylko raz zranić podczas 1 rundy.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–90%), 2(91–100%)

1. N.: Oskard typowy
   (PT; 0; 1 tydz.); cena 7; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x4; wytrz. 38; Obrona broni – 5; Atak/r. 2
2. N.: Oskard cięty
   (PT; 0; MI.; ? tyg.); ((cena 25)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130, tn. 70; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytrz. 30; Obrona broni – 5; Atak/r. 2

OSZCZEP
Uwagi: wtór.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

1. N.: Oszczep
   (J; 1; MI.; 1 mies.); (cena 7); waga 10; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 11; Obrona broni – 21; Atak/r. 2

PAŁY
Uwagi: Walcząc bronią nr. 3 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę (ew. dotyczy to też broni nr. 2, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–25%), 3(26–100%)

1. N.: Kłoda drewniana
   (DW; PI.; 1, 2; MI.; 2 tyg.); cena 0,5; waga 150; min.SFu. 200; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytrz. 165; Obrona broni – 40; Atak/r. 1
2. N.: Pała – Kij gruby długi sękaty //broń narodowa ogrów//
   (PT; PI.; 1, 2; mi; 1 dzień); cena 0,1; waga 24; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 80; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 26; Obrona broni – 32; Atak/r. 2
3. N.: Laska – kij gruby długi

(J; 1, 2; MI.; 1 dzień); cena 0; waga 12; min.SFu. 45; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 60; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 13; Obrona broni – 26; Atak/r. 3

PIKI I PARTYZANA
Uwagi: a–szar.
Wzrost: Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–29%), 2(30–75%), 3(76–100%)

1. N.: Pika długa
   (DW; PI.; 2, 3, 4; 2 tyg.); (cena 8); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 180; wsp. uszk. x1; wytrz. 22; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. N.: Pika typowa
   (J; PI.; 2. 3; 2 tyg.); cena 6; waga 14; min.SFu. 45; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 160; wsp. uszk. x1; wytrz. 15; Obrona broni – 26; Atak/r. 1
3. N.: Partyzana
   (PT; Pi; 2, 3; 3 tyg.); (cena 8); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130. tn. 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 17; Obrona broni – 28; Atak/r. 1

PROCE
Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, Kupca, Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–60%), 2(61–100%)

1. N.: Proca drzewcowa skórzana
   (PT; PI.; ST.; 2 tyg.); cena 1; waga 10; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni 0; Atak/r. 2
2. N.: Proca skórzana
   (J; ST.; 1 tydz.); cena 0,5; waga 1; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 1; Obrona broni 0; Atak/r. 3

PÓŁTALERZE
Uwagi: Połączenie dwóch półtalerzy tworzy jeden dysk, który wprawiony w ruch obrotowy może być rzucany normalnie lub analogicznie jak bumerang (w trakcie łapania wracającego dysku należy wykonać rzut na ZR akt., inaczej postać otrzymuje połowę zadawanych ran).
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–100%)

1. N.: Półtalerz wielki
   (DW; PI.; 1, 2; MI.; ? lat); ((cena 750, ew. 2000 komplet)); waga 30; min.SFu. 120; op.7; Skut. Bliska tn. 300; Skut. Daleka (500); wsp. uszk. x5; wytrz. 60; Obrona broni – 30(50); Atak/r. 1
2. N.: Półtalerz typowy
   (PT; PI.; 1; MI.; ? lat); ((cena 500, ew. 1000 komplet)); waga 20; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 200; Skut. Daleka (300); wsp. uszk. x4; wytrz. 40; Obrona broni – 20(35); Atak/r. 1

RAPIERY I SZPADY
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 5 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–20%), 2(21–50%), 3(51–70%), 4(71–85%), 5(86–100%)

1. N.: Rapier
   (J; 1; 1 mies.); (cena 15); waga 12; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 120, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 24; Obrona broni – 17; Atak/r. 1
2. N.: Szpada typowa
   (J; 1; 1 tydz.); cena 8; waga 4; min.SFu. 8; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 8; Obrona broni – 15; Atak/r. 2
3. N.: Koncerz
   (J; 2; KO.; 2 tyg.); (cena 12); waga 15; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 30; Obrona broni – 18; Atak/r. 1
4. N.: Rapiernik
   (DW; 1, 2; 3 mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 40; Obrona broni – 28; Atak/r. 2
5. N.: Igiełka
   (JL; 0; MI.; 1 dzień); cena 0,2; waga 0,1; min.SFu. 1; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 20; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 1; Obrona broni – 1; Atak/r. 5

SIECI
Uwagi: Obrona z tarczy przed siecią jest tylko połowiczna, a ze zbroi w ogóle nie funkcjonuje, ponadto udane TR w przeciwnika mniejszego od sieci redukuje mu TR, ataki, Skuteczność i OB do połowy, a TR na 1/ 10 oznacza kompletne obezwładnienie. W wypadku, jeżeli miało się czas do przygotowania do walki, to można rozmachując wcześniej rzucić sieć prawie na początku r. walki.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–35%), 3(36–70%), 4(71–100%)

1. N.: Sieć ciężka kulkowa

(DW; PI.; 2, 3; 3 mies.); (cena 20); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 20 (ew. 3) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 56; Obrona broni – 15; 1 At/3r.

2. N.: Sieć kulkowo – haczykowa
   (PT; PI.; 2, 3; 1 mies.); (cena 15); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 15 (ew. 2) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 40; Obrona broni – 17; 1 At/2r.
3. N.: Sieć haczykowa lekka
   (J; 2; 3 tyg.); (cena 10); waga 13; min.SFu. 40; opóź. 10 (ew. 2); Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 10; Obrona broni – 18; Atak/r. 1
4. N.: Mała sieć rybacka
   (DW; 2; 2 tyg.); cena 5; waga 10; min.SFu. 40; opóź. 8 (ew. 2); Skut. Bliska sp; wsp. uszk. x – ; wytrz. 5; Obrona broni – 25; Atak/r. 1

SIERP

Uwagi: Ze względu na specyficzną budowę i używanie sierp podwaja dwukrotnie naturalną szansę na TR krytyczne w przeciwnika.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Złodzieja, (Kapłana), Maga.

1. N.: Sierp
   (JL; 0; 2 tyg.); cena 3; waga 5; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 10; Obrona broni – 4; Atak/r. 2

SZABLE

Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–20%), 4(21–50%), 5(51–70%), 6(71–85%), 7(86–100%)

1. N.: Szabla wielka – ciężka szeroka
   (DW; PI.; 1, 2; ? mies.); (cena 90); waga 60; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 90, tn. 190; wsp. uszk. x2; wytrz. 120; Obrona broni – 12; Atak/r. 1
2. N.: Szabla półtoraręczna ciężka //broń narodowa uruk–hai//
   (PT; 1, 2; 3 mies.); (cena 60); waga 32; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 80, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 64; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
3. N.: Pałasz – Szabla półtoraręczna typowa
   (PT; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 22; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 60, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 44; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
4. N.: Szabla typowa
   (J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 60, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 32; Obrona broni – 18; Atak/r. 2
5. N.: Szabla zakrzywiona długa //broń narodowa orków i półorków//
   (J; 1; 2 tyg.); cena 6; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 40, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 32; Obrona broni – 18; Atak/r. 2
6. N.: Tasak – Szabla prosta
   (J; 1; 2 tyg.); cena 4; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 20, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 30; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
7. N.: Maczeta //broń narodowa goblinów//
   (JL; 0; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 40, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 16; Obrona broni – 16; Atak/r. 2

SZLAPARY (nazwa specjalistyczna SZABLE PŁASKIE FALISTE)

Wzrost: Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–5%), 3(6–10%), 4(11–20%), 5(21–70%), 6(71–90%), 7(91–100%)

1. N.: Arcyszlapar – Szlapar ciężki wyniosły
   (DW; PI.; 1, 2; ? mies.); ((cena 500)); waga 60; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska kł. 150, tn. 250; wsp. uszk. x5; wytrz. 120; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
2. N.: Szlapar wielki
   (DW; PI.; 1, 2; ? mies.); ((cena 430)); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 120, tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrz. 100; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
3. N.: Szlapar zębaty ciężki
   (PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 110)); waga 30; min.SFu. 120; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x5; wytrz. 60; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
4. N.: Szlapar zębaty typowy
   (PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 60)); waga 23; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x4; wytrz. 46; Obrona broni – 18; Atak/r. 1
5. N.: Szlapar typowy
   (J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x3; wytrz. 32; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
6. N.: Szlapar zębaty krótki

(J; 1; ? tyg.); ((cena 14)); waga 15; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; wsp. uszk. x3; wytrz. 30; Obrona broni – 14; Atak/r. 2

7. N.: Szlaparek
   (JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 9; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrz. 18; Obrona broni – 10; Atak/r. 2

SZTYLETY
Uwagi: droż., odpr. (z wyjątkiem dagi).
Używanie możliwe przez wszystkie profesje.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–65%), 3(66–85%), 4(86–100%)

1. N.: Puginał – Sztylet ciężki
   (JL; 0; MI.; 1 tydz.); (cena 5); waga 5; min.SFu. 12; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 10; Obrona broni – 12; Atak/r. 2
2. N.: Sztylet typowy
   (JL; 0; MI.; 1 tydz.); cena 4; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 60, tn. 30; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni – 10; Atak/r. 3
3. N.: Sztylet płomienny
   (JL; 3 tyg.); (cena 9); waga 2; min.SFu. 18; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 70, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 4; Obrona broni – 12; Atak/r. 2
4. N.: Daga
   (JL; 0; 1 tydz.); cena 5; waga 5; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90, tn. 30; wsp. uszk. x1; wytrz. 10; Obrona broni – 15; Atak/r. 2

TOPOROMIECZE
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–100%)

1. N.: Toporomiecz ciężki
   (PT; PI., 1; ? mies.); (cena 30); waga 28; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 56; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
2. N.: Toporomiecz typowy //broń narodowa reptillionów//
   (J; 1; ? mies.); (cena 10); waga 20; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 40; Obrona broni – 16; Atak/r. 1

TOPORY OBUSIECZNE
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, Kupca, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Złodzieja.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–100%)

1. N.: Topór obusieczny długi
   (DW; PI., 1, 2; 2,5 mies.); (cena 25); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 75; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
2. N.: Topór obusieczny krótki
   (DW; PI.; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 60; Obrona broni – 10; Atak/r. 2
3. N.: Topór obusieczny lekki
   (J; 0; 1 mies.); (cena 10); waga 18; min.SFu. 60; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 27; Obrona broni – 8; Atak/r. 2

TOPORY KOLISTE
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, Kupca, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–45%), 2(46–100%)

1. N.: Topór kolisty wielki
   (DW; 1, 2; 3 mies.); (cena 30); waga 58; min.SFu. 180; opóź. 8; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x2; wytrz. 87; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
2. N.: Topór kolisty typowy
   (PT; 1; 2 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 60; Obrona broni – 13; Atak/r. 1

TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE
Wzrost: Do używania broni nr. 2 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–3%), 2(4–9%), 3(10–30%), 4(31–60%), 5(61–70%), 6(71–90%), 7(91–100%)

1. N.: Topór księżycowy – Topór szeroki krótki
   (DW; PI.; 0; 4 mies.); (cena 30); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 60; Obrona broni – 6;

Atak/r. 1
2. N.: Berdysz – Topór bojowy długi
(PT; PI.; 1, 2; 2 mies.); (cena 15); waga 32; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 48; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
3. N.: Topór ciężki typowy
(PT; 1; MI.; 1 mies.); cena 12; waga 30; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x2; wytrz. 45; Obrona broni – 13; Atak/r. 1
4. N.: Topór bojowy typowy //broń narodowa krasnoludów//
(J; 1; MI.; 2 tyg..); cena 8; waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x2; wytrz. 30; Obrona broni – 8; Atak/r. 2
5. N.: Siekiera ciężka typowa
(PT; 1; MI.; 2 tyg.); cena 6; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 140; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 38; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
6. N.: Siekiera typowa
(J; 1; MI.; 1 tydz.); cena 4; waga 18; min.SFu. 55; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 27; Obrona broni – 9; Atak/r. 2
7. N.: Toporek – Siekierka
(JL; 0; MI.; 1 tydz.); cena 2; waga 12; min.SFu. 35; opóź. 2; Skut. Bliska tn. 80; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 18; Obrona broni – 6; Atak/r. 2

TRÓJZĘBY I WIDŁY
Uwagi: wtór.
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 200 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 3 także przez Magów.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–12%), 2(13–65%), 3(66–95%), 4(96–100%)
1. N.: Trójząb wielki stalowy //broń narodowa trytonów//
(DW; PI.; 1, 2; MI.; ? mies.); ((cena 25)); waga 70; min.SFu. 210; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x3; wytrz. 140; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
2. N.: Trójząb typowy stalowy
(PT; 1, 2; MI.; 2 mies.); (cena 20); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x3; wytrz. 70; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
3. N.: Trójząb lekki stalowy (krótki)
(JL; 0; MI.; 1 mies.); (cena 10); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x3; wytrz. 20; Obrona broni – 15; Atak/r. 1
4. N.: Widły typowe
(PT; 1, 2; MI.; 2 tyg.); cena 2; waga 12; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrz. 18; Obrona broni – 21; Atak/r. 1

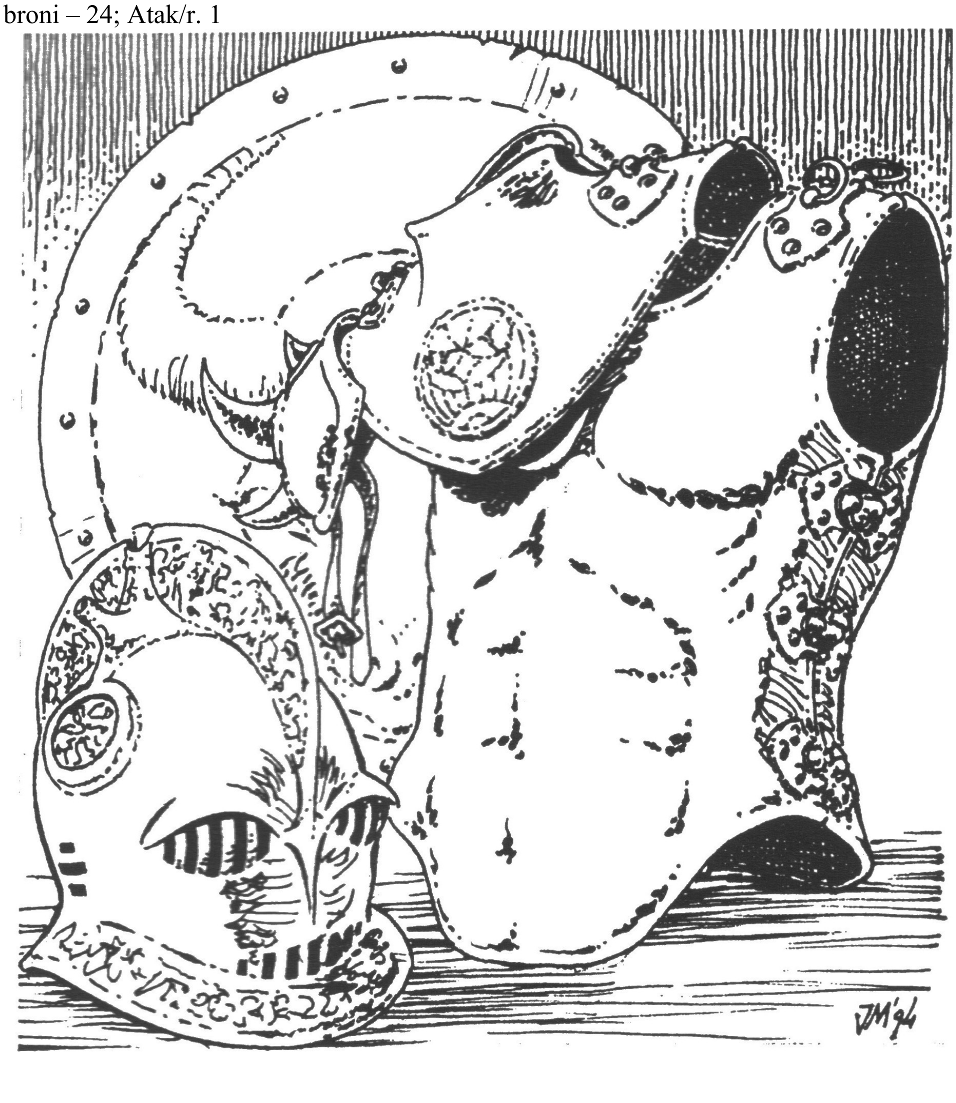
TARSARY (nazwa specjalistyczna PŁASKOMIECZE)
Wzrost: Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–10%), 4(11–30%), 5(31–80%), 6(81–90%), 7(91–100%)
1. N.: Arcytarsar – Płaskomiecz wyniosły
(DW; PI.; 1, 2,; ? mies.); ((cena 750)); waga 80; min.SFu. 180; opóź. 10; Skut. Bliska kł. 200, tn. 250; wsp. uszk. x4; wytrz. 160; Obrona broni – 14; Atak/r. 1
2. N.: Tarsar wielki
(DW; PI.; 1, 2; ? mies.); ((cena 580)); waga 60; min.SFu. 140; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 120; Obrona broni – 16; Atak/r. 1
3. N.: Tarsar wypukły ciężki
(DW; PI.; 1, 2; ? mies.); ((cena 410)); waga 70; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrz. 140; Obrona broni – 10; Atak/r. 1
4. N.: Tarsar dwustronny typowy
(PT; PI.; 1, 2; ? mies.); ((cena 50)); waga 35; min.SFu. 90; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 150, tn. 130; wsp. uszk. x2; wytrz. 70; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
5. N.: Tarsar długi typowy jednostronny
(J; 1; ?mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 110; wsp. uszk. x2; wytrz. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1
6. N.: Tarsar krótki
(J; 1; ? tyg.); ((cena 15)); waga 15; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrz. 30; Obrona broni – 15; Atak/r. 1
7. N.: Tarsarek
(JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2

STYLE WALKI WRĘCZ
Uwagi: Na jeden styl potrzeba poświęcić jedną biegłość.
Używanie możliwe przez: każdą profesję.

1. N.: Amiko – analogiczne do Karate
   (PT; PI.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol. 25); waga sp.; min.SFu. 100; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 90; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (%–owy rzut na 4)
2. N.: Drajiku – analogiczne do Kung Fu
   (PT; PI.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol.25); waga sp.; min.SFu. 80; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (%–owy rzut na 4)
3. N.: Branniu – analogiczne do Judo
   (PT; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol.30); waga sp.; min.SFu. 70; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; TR oznacza ew. obezwł. (%–owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (%–owy rzut na 4)
4. N.: Zapasy
   (DW; 0; 3mies.); cena 20; waga sp; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. sp.; Obrona broni – 10; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ, 1/2ZR; TR oznacza ew. obezwł. (%–owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (%–owy rzut na 4);
5. N.: Boks
   (J; 0; 3 mies. szkol.); cena szkol.10; waga sp; min.SFu. 40; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 50, ew. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 8; Atak/r. 1; 1/10TR oznacza ew. ogł. (%–owy rzut na 4)

WŁÓCZNIE
Uwagi: a–szar., wtór. Walcząc bronią nr. 2 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się jej obronę z podwójną skutecznością (ew. dotyczy to też broni nr. 1, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).
Wzrost: Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 140 cm wzrostu.
Używanie możliwe tylko przez: Wojownika, Kupca, (Kapłana)
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–30%), 2(31–100%)

1. N.: Włócznia ciężka
   (PT; 1, 2; MI.; 2 tyg.); cena 5; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150, ob. 50; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 36; Obrona broni – 28; Atak/r. 1;
2. N.: Włócznia typowa
   (J; 1, 2; MI.; 1 tydz.); cena 3,5; waga 14; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, ob. 30; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 24; Obrona broni – 24; Atak/r. 1



ROZDZIAŁ OSIEMNASTY:

UŻYWANY EKWIPUNEK OCHRONNY

OPIS PARAMETRÓW CHARAKTERYZUJĄCYCH ZBROJĘ

1. Nazwa (N.) – najczęściej jest najpierw podana nazwa zwyczajowa, a potem specjalistyczna.
2. Cechy specjalne (podawane są za nazwą zbroi w nawiasie) – są tu podawane informacje po pierwsze jak:
   - skrótowa nazwa zbroi (lub jej elementu)
   - w jaki sposób dodatkowo może chronić ciało, czyli bonus %, jaki dodaje się do niektórych odporności [nr. 7, 8, 10] (tzn. na oddechy smocze i żrące gazy – 7, kwas, ogień i zimno – 8, oraz przy niektórych próbach polimorfii, szczególnie w większą istotę – 10)
     Uwaga 1: Zbroje wykonane z metalu niestety obniżają o b. – 10% odporność przed elektrycznością, a o b. – 20% przed magnetyzmem.
     Uwaga 2: wszystkie zbroje miarowe same z siebie redukują rany od powyższych odporności (nr. 7, 8 i 10) aż do połowy, a zbroje tzw. odlewane aż dziesięciokrotnie redukują rany od tych czynników.
   - jak długo robi się na zamówienie taką zbroję
     Uwaga: jako ułatwienie dla MG przyjmować można zasadę, że jeżeli gracz pyta się czy w danym mieście tego roku jest dana zbroja aktualnie do kupienia, to ma 100% szansy na uzyskanie pozytywnej odpowiedzi minus 10% na każdy miesiąc jej teoretycznego konstruowania, przy czym dotyczy to określonej jednostki czasu, najczęściej roku).
3. Cena kompletu zbroi (zaznaczane jako koszt) – liczone w sztukach złota, ponadto niektórzy kupcy skupują (najczęściej za 1/10 lub połowę ceny) lekko uszkodzone zbroje, po czym, po krótkim "remoncie" często nimi handlują. Druga cena tuż za kosztem kompletu jest ceną głównego elementu tej zbroi. Niekiedy zdarza się, że postaci nie stać na nową zbroję, dlatego można kupić uszkodzoną, średnio za połowę ceny.
   Uwaga 1: gdy cena zbroi znajduje się w nawiasie, oznacza to, że taką zbroję można nabyć tylko w stolicy (tzn. w Ostrogarze, ew. jeżeli chodzi o zbroje charakterystyczne dla danej rasy, np. kolczugi dla elfów, płytowe i płaszczyznowe dla ludzi, to w stolicy tej rasy) i to na zamówienie (najszybciej realizowane są te od arystokracji). Oznacza to, że postać, która nie urodziła się w stolicy ma często problemy z nabyciem pożądanej zbroi
   Uwaga 2: gdy cena zbroi znajduje się w podwójnym nawiasie, oznacza to, że normalnie nie można jej kupić, choć wyjątek MG może uczynić dla postaci pochodzącej z elity władzy, jeżeli zapłaci podwójną cenę (druga część za sprowadzenie), przy czym znalezienie jej i sprowadzenie może potrwać nawet kilka lat.
4. Waga zbroi – w punktach SF. Ile waży główna część zbroi można sobie obliczyć odejmując wagę pozostałych składników kompletu.
   Uwaga: jest to wartość przybliżona i w wypadku ras wyższych lub niższych MG modyfikuje ten ciężar śr. od +10% (półolbrzymy) do – 25% (hobbity).
5. Ograniczenia Zręczności i Szybkości – określa jak ogranicza ZR czy SZ postaci, tzn. postać po przywdzianiu danej zbroi redukuje swoje współczynniki ZR i SZ do wartości podanych, np. po przywdzianiu zbroi łuskowej ciężkiej (1/2, 1/3) postać redukuje na czas jej noszenia swą ZR do aktualnej wartości równej połowie całkowitej wartości, a SZ aż do jednej trzeciej.
6. Obrona zbroi (OBR) – pokazuje jaki (%) bonus do obrony przed ciosami daje dany komplet zbroi dla tułowia (w przypadku selektywnego ataku np. w głowę należy obliczyć obronę części chroniących głowę), w nawiasie podana jest wartość obronna jej głównej części.
7. Wyparowania (Wyp.) – informują w jaka skuteczność raniąca danego ataku zatrzymuje się na jej komplecie chroniącym tułów (w przypadku selektywnego ataku np. w głowę należy obliczyć sumę wyparowań części chroniących głowę), w nawiasie podana jest wartość wyparowań jej głównej części.
8. Wytrzymałość zbroi (oznaczona symbolem Wytrz. i podawana jest w %) – decyduje ile uszkodzeń jest w stanie przyjąć na siebie komplet zbroi chroniącej tułów, zanim ulegnie zniszczeniu. W niektórych wypadkach (np. po eksplozji, kuli ognia) %–owy rzut na aktualną wytrzymałość zbroi decyduje, czy nadaje się ona do dalszego użytku.
   Uwaga: zbroje wykonane z adamandytu, ew. magiczne mają dwukrotnie większą wytrzymałość, a wykonane z mitrylu aż dziesięciokrotnie większą (dotyczy to również obrony i wyparowań).
9. Optymalny skład kompletu (skł.): informuje jakie poszczególne elementy wchodzą w skład danej zbroi, tak by przy najmniejszych ograniczeniach uzyskać jak najlepszy efekt chroniący.
   Uwaga: procentowe zestawienia po danych rodzajach zbroi (poprzedzone symbolem "*") ilustrują prawdopodobieństwo wylosowania ze skarbów danego rodzaju głównego elementu zbroi (ew. może odnosić się to też do kompletu).

RODZAJE ZBROI

ZBROJE PŁYTOWE (STALOWE) – Gwardzista, Rycerz, (Kapłan)
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)

1. N. Płytowa odlewana /zbr.PŁYT.Odl./
   (Odp. b. +30% +sp.1/10 ran; 1 rok); (cena 5000); waga 119; ogr.1/3, 1/3
   OBRONA zbr. – 105; Wyp.kł.205, tn.250, ob.210; wytrz. 174
   Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr.
2. N. Płytowa miarowa /zbr.PŁYT.Miar./
   (Odp. b. +25%, +sp.1/2ran; 8 mies.); (cena 2000); waga 132; ogr.1/4, 1/3

OBRONA zbr. – 95; Wyp.kł.185, tn.230, ob.190; wytrz. 198
Składniki: h.G.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr.
3. N. Płytowa ciężka /zbr.PŁYT.C./
(Odp. b. +25%, 6 mies.); (cena 427); waga 144; ogr.1/4, 1/4
OBRONA zbr. – 78; Wyp.kł.165, tn.210, ob.170; wytrz. 206
Składniki: h.Kop., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr.
4. N. Płytowa normalna /zbr.PŁYT.N./
(Odp. b. +20%, 4 mies.); (cena 221); waga 132; ogr.1/4, 1/3
OBRONA zbr. – 68; Wyp.kł.145, tn.190, ob.150; wytrz. 174
Składniki: h.G.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr.

ZBROJE PŁASZCZYZNOWE (STALOWE) – Gwardzista, Rycerz, (Kapłan)
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)
1. N. Płaszczyznowa odlewana /zbr.PŁ.Odl./
(Odp. b. +25% +sp. 1/10 ran, 1 rok); (cena 2000); waga 107; ogr.1/2, 1/3
OBRONA zbr. – 88; Wyp.kł.155, tn.210, ob.170; wytrz. 140
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr.
2. N. Płaszczyznowa miarowa /zbr.PŁ.Miar./
(Odp. b. +25% +sp.1/2 ran; 7 mies.); (cena 1000); waga 119; ogr.1/3,1/3
OBRONA zbr. – 77; Wyp.kł.145, tn.200, ob.160; wytrz. 152
Składniki: h.Pb.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr
3. N. Płaszczyznowa ciężka /zbr.PŁ.C./
(Odp. b. +20%, 5 mies.); (cena 231); waga 131; ogr.1/3, 1/4
OBRONA zbr. – 61; Wyp.kł.125, tn.180, ob.140; wytrz. 170
Składniki: h.Pb.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr
4. N. Płaszczyznowa normalna /zbr.PŁ.N./
(Odp. b. +20%, 4 mies.); cena 129; waga 119; ogr.1/3, 1/3
OBRONA zbr. – 56; Wyp.kł.125, tn.170, ob.135; wytrz. 150
Składniki: h.Pb.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr

PÓŁZBROJE (STALOWE) – Wojownik, Rycerz, (Kapłan), Kupiec
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 20%), 2 (21 – 40%), 3 (41 – 60%), 4 (61 – 80), 5 (81–100%)
1. N. Górna miarowa /zbr.Gn.Miar./
(Odp. b. +20% +sp.1/2ran; 6 mies.); (cena 600); waga 103; ogr.1/3, 1/2
OBRONA zbr. – 55; Wyp.kł.120, tn.160, ob.130; wytrz. 116
Składniki: h.Szt.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.M., Rę.b., Obr., Ng, Nk
2. N. Górna ciężka /zbr.Gn.C./
(Odp. b. +15%, 4 mies.); cena 136; waga 107; ogr.1/3, 1/3
OBRONA zbr. – 48; Wyp.kł.95, tn.160, ob.110; wytrz. 110
Składniki: h.Ł.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., Ng, Nk
3. N. Górna normalna /zbr.Gn.N./
(Odp. b. +10%, 3 mies.); cena 99; waga 90; ogr.1/2, 1/3
OBRONA zbr. – 36; Wyp.kł.75, tn.130, ob.90; wytrz. 80
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., Ng, Nk
4. N. Kirys /zbr.Kir./
(Odp. b. +10%, 1,5 mies.); cena 64; waga 85; ogr.1/2, 1/3
OBRONA zbr. – 31; Wyp.kł.70, tn.115, ob.85; wytrz. 110
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng.
5. N. Napierśnik /zbr.Nap./
(Odp. b. +5%, 1 mies.); cena 36; waga 66; ogr.1/2, 1/2;
OBRONA zbr. – 20; Wyp.kł.55, tn.105, ob.85; wytrz. 61
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng

PANCERZE I PÓŁPANCERZE (STALOWO – KURTKOWE) Wojownik, (Kapłan), Kupiec, nr. 4 Złodziej
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)
1. N. Pancerz tułowia ciężki /Pan.T.C./
(Odp. b. +15%, 2 mies.); cena 61; waga 110; ogr.1/3, 1/3
OBRONA zbr. – 27; Wyp.kł.85, tn.130, ob.100; wytrz. 83
Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng, Nk, Nł
2. N. Pancerz tułowia normalny /Pan.T.N./
(Odp. b. +15%, 1 mies.); cena 55; waga 91; ogr.1/3, 1/2
OBRONA zbr. – 23; Wyp.kł.70, tn.110, ob.80; wytrz. 58
Składniki: h.St.C., Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng, Nk, Nł
3. N. Półpancerz tułowia ciężki /pPan.T.C./
(Odp. b. +10%; 1,5 mies.); cena 45; waga 93; ogr.1/2, 1/3

OBRONA zbr. – 25; Wyp.kł.70, tn.125, ob.100; wytrz. 72
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
4. N. Półpancerz tułowia normalny /pPan.T.N./
(Odp. b. +5%; 3 tyg.); cena 32; waga 65; ogr.1/2, 1/2
OBRONA zbr. – 20; Wyp.kł.55, tn.115, ob.85; wytrz. 43
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng

KOLCZUGI – Wojownik, Rycerz, (Kapłan), Złodziej
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 20%), 2 (21 – 40%), 3 (41 – 60%), 4 (61 – 80), 5 (81–100%)
1. N. Kolczuga warstwowa ciężka /Kol.W.C./
(2 mies.); (cena 172); waga 91; ogr.1/3, 1/3;
OBRONA zbr. – 28; Wyp.kł.75, tn.170, ob.80; wytrz. 70;
Składniki: h.G.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng, Nk, Nł
2. N. Kolczuga warstwowa normalna /Kol.W.N./
(1 mies.); (cena 124); waga 81; ogr.1/2, 1/3;
OBRONA zbr. – 25; Wyp.kł.65, tn.150, ob.70; wytrz. 58;
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
3. N. Kolczuga ciężka /Kol.C./
(3 tyg.); cena 39; waga 85; ogr.1/2, 1/3
OBRONA zbr. – 21; Wyp.kł.65, tn.130, ob.60; wytrz. 62;
Składniki: h.Ł.Ś., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
4. N. Kolczuga normalna /Kol.N./
(2 tyg.); cena 26; waga 67; ogr.1/2, 1/2
OBRONA zbr. – 17; Wyp.kł.40, tn.120, ob.40; wytrz. 45
Składniki: h.Ł.G., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
5. N. Kolczuga lekka /Kol.L./
(15 dni); cena 12; waga 36; ogr. –, 1/2
OBRONA zbr. – 10; Wyp.kł.20, tn.70, ob.30; wytrz. 21
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Bu.sk., Obr., Ng

ZBROJE ŁUSKOWE – Wojownika, (Kapłan), Kupca, nr. 5 Złodziej
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 20%), 2 (21 – 40%), 3 (41 – 60%), 4 (61 – 80), 5 (81–100)
1. N. Łuskowo – metalowa miarowa /zbr.Łu – M.Miar./
(Odp. b. +15% +sp.1/2ran; 1 rok); (cena 500); waga 102; ogr.1/3, 1/2
OBRONA zbr. – 41; Wyp.kł.125, tn.170, ob.110; wytrz. 82
Składniki: h.ŁM, Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
2. N. Łuskowo – metalowa ciężka /zbr.Łu – M.C./
(Odp. b. +15%; 7 mies.); cena 118; waga 117; ogr.1/3, 1/3
OBRONA zbr. – 41; Wyp.kł.115, tn.160, ob.110; wytrz. 85
Składniki: h.P.N., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
3. N. Łuskowo – metalowa normalna /zbr.Łu – M.N./
(Odp. b. +10%; 5 mies.); cena 86; waga 88; ogr.1/3, 1/2
OBRONA zbr. – 33; Wyp.kł.100, tn.140, ob.90; wytrz. 61
Składniki: h.ŁM., Ms., Kol.N., Sk., Pł.N., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
4. N. Łuskowa ciężka /zbr.Łu.C./
(Odp. b. +5%; 4 mies.); cena 76; waga 91; ogr.1/2, 1/3
OBRONA zbr. – 31; Wyp.kł.85, tn.130, ob.95; wytrz. 60
Składniki: h.ŁM., Ms., Kol.N., Sk., Pł.C., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
5. N. Łuskowa normalna /zbr.Łu.N./
(Odp. b. +5%; 2 mies.); cena 56; waga 65; ogr.1/2, 1/2
OBRONA zbr. – 24; Wyp.kł.60, tn.110, ob.75; wytrz. 36
Składniki: h.Ł., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng

ZBROJE KURTKOWE – Wojownika, Łowcę, Barbarzyńca, (Kapłan), Złodziej
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)
1. N. Kurtkowo – metalowa ciężka /zbr.Ku – M.C./
(Odp. b. +5%; 3 tyg.); cena 24; waga 71; ogr.1/2, 1/2
OBRONA zbr. – 19; Wyp.kł. 55, tn.105, ob.85; wytrz. 31
Składniki: h.R., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
2. N. Kurtkowo – metalowa normalna /zbr.Ku – M.N./
(15 dni); cena 14; waga 34; ogr. –, 1/2
OBRONA zbr. – 11; Wyp.kł.40, tn.80, ob.65; wytrz. 19
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Rę.b., Bu.sk., Obr., Ng
3. N. Kurtkowa ciężka /zbr.Ku.C./
(Odp. b. +5%, 15 dni); cena 16; waga 63; ogr.1/2, 1/2

OBRONA zbr. – 17; Wyp.kł.45, tn.95, ob.65; wytrz. 21
Składniki: h.R., Ms., Sk., Pł.N., Kol.L., Bu.M., Rę.b., Obr., nr., Ng
4. N. Kurtkowa normalna /zbr.Ku.N./
(1 tydz.); cena 7 ; waga 32; ogr. –, 1/2
OBRONA zbr. – 9 ; Wyp.kł.25, tn.60, ob.55 ; wytrz. 12
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N., Rę.b., Bu.sk., Obr., Ng

SKÓRY ZWIERZĘCE – Wojownik, Złodziej, Kapłan

Uwaga: skórę nr. 3 mogą nosić też czarodzieje, ale tylko podczas chłodu (uniemożliwia rzucanie czarów). Analogicznie podczas mrozu mogą nosić skóry grube (ogranicza to im wtedy UM do połowy) i to pod warunkiem, że nie ma przy niej elementów metalowych (oznaczonych poniżej symbolem "*").

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51–100%)
1. N. Grube futro (z kapturem) /Futro/
(Odp. b. +5%, 3 tyg.); cena 40; waga 49; ogr. 1/2, 1/3;
OBRONA zbr. – 18; Wyp.kł. 45, tn.90, ob. 140; wytrz. 22;
Składniki: Ms., Sk., Pł.C., Bu.sk., Obr., Ng;
2. N. Skóra zwierzęca gruba /Skóra zw.Gr./
(2 tyg.); cena 25; waga 41; ogr. –, 1/2;
OBRONA zbr. – 11; Wyp.kł. 25, tn.60, ob. 80; wytrz. 16;
Składniki: h.KuM, Ms., Sk., Pł.N.(Pe. dla M.), Bu.sk., Obr., Ng*
3. N. Skóra zwierzęca pojedyncza /Skóra zw.poj./
(1 tydz.); cena 11; waga 17; ogr. –, – ;
OBRONA zbr. – 7; Wyp.kł. 15, tn. 35, ob. 50; wytrz. 8
Składniki: Sk., Bu.sk., Obr.

Schemat wyprawiania skór zwierzęcych:

Maksymalnie skóra zachowuje połowę poprzedniej posiadanej obrony, 1/2 wartości wyparowań na obuchowe, 1/4 na tnące i 1/8 lub 1/4 na kłute, ściśle zależnie od rodzaju skóry i od umiejętności wyprawiania (**Uwaga** MG).

Uwaga: średnio, na każde 2m długości zwierzęcia można mieć materiał na 1 pojedynczą skórę rozmiaru człowieka, ew. 1/4 zbroi skórzanej, czy 1/6 futrzanej.

SKÓRY SMOCZE I INNE ŁUSKOWE (nie do kupienia) – Wojownik, (Rycerz), Złodziej, (Kapłan), (Mag)

Uwaga: są to jedyne zbroje w których czarodzieje są w stanie rzucać czary.

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 100%)
1. N. Skóra smocza gruba (z kapturem) /Skóra Sm.Gr./
(Odp. b. +10%; 3 mies.); ((cena 1000)); waga 54/45; ogr. najczęściej –, 1/3
OBRONA zbr. – 44/ew. – 41; Wyp.kł.155, tn.170, ob.110; wytrz. 38
Składniki: Sk., Pł.C. (Pe. dla M.), Bu.sk., Obr., Ng (nie dla M.)
2. N. Skóra smocza pojedyncza (z kapturem) /Skóra Sm.poj./
(1 mies.); ((cena 100)); waga 41/35; ogr. najczęściej –, 1/2
OBRONA zbr. – 23/ew. – 22; Wyp.kł.80, tn.90, ob.60; wytrz. 26
Składniki: Sk., Pł.N. (Pe. dla M.), Bu.sk., Obr., Ng (nie dla M.)

SCHEMAT WYPRAWIANIA SKÓR SMOCZYCH ITP:

Maksymalnie skóra zachowuje większą część całej lub połowy poprzedniej posiadanej obrony, 1/2 lub 1/4 wartości wyparowań na obuchowe, normalną lub 1/2 na tnące i na kłute, ściśle zależnie od rodzaju skóry i od umiejętności wyprawiania (MG).

Uwaga: średnio na każde 4 m długości smoka można mieć materiał na 1 zbroję rozmiaru człowieka.

Dla przypomnienia, profesje czarodziejskie mogą używać następującej kombinacji:

1. N. Ubranie podróżne /Ubr./
(1 tydz.); cena 3,1; waga 13; ogr. –, – ;
OBRONA zbr. – 3; Wyp.kł. 10, tn. 15, ob. 20; wytrz. 15;
Składniki: Sk., Pe., Obr., Bu.sk.
2. Skóry zwierzęce (tylko zimą, podczas silnych chłodów)
3. Skóry smocze (ograniczają UM czarodziejom)

TARCZE

PAWĘŻE (METALOWE)

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 75%), 3 (76 – 100%)
1. N. Pawęż Ciężka
(t.Paw.C.; PI.; odp. b. +20%; 2 tyg.); cena 13; waga 50; ogr.1/4, 1/4;

OBRONA – 60; wytrz. 100
Uwagi: posiada możliwość wbicia w miękkie podłoże (trwa 1 – 5 rund), co uwalnia rękę od trzymania.
2. N. Pawęż Normalna
(t.Paw.N.; KO.; odp. b. +5%; 8 dni); cena 8; waga 20; ogr. 1/3, 1/3
OBRONA – 45; wytrz. 40; uw.: zamocowana do zbroi uwalnia rękę od trzymania, umożliwiając powożenie.
3. N. Pawęż Mała
(t.Paw.M.; KO.; 5 dni); cena 5; waga 12; ogr. 1/2, 1/2
OBRONA – 25; wytrz. 24;
uwagi: zamocowana do zbroi uwalnia rękę od trzymania, umożliwiając powożenie i walkę broniami dwuręcznymi (którymi można posługiwać się konno).

TARCZE RYCERSKIE (STALOWE)
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 50%), 2 (51–100%)
1. N. Rycerska duża
(t.Ryc.D.; PI.; odp. b. +15%; 3 tyg.); cena 20; waga 32; ogr. 1/3, 1/3
OBRONA – 45; wytrz. 70
2. N. Rycerska normalna
(t.Ryc.N.; odp. b. +10%; 2 tyg.); cena 10; waga 25; ogr. 1/3, 1/2
OBRONA – 40; wytrz. 55

TARCZE TYPOWE METALOWE
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)
1. N. Typowa duża
(t.Typ.D.; PI.; odp. b. +10%, 9 dni.); cena 4; waga 28; ogr. 1/3, 1/3
OBRONA – 40; wytrz. 56
2. N. Typowa normalna
(t.Typ.N.; odp. b. +5%, 3 dni); cena 2; waga 20; ogr. 1/2, 1/2
OBRONA – 30; wytrz. 40
3. N. Typowa mała
(t.Typ.M.; 1dzień); cena 0,5; waga 12; ogr. –, 1/2
OBRONA – 20; wytrz. 24
4. N. Puklerz
(t.Puk.; 3 dni); cena 1; waga 4; ogr. –, 1/2
OBRONA – 10; wytrz. 8
uwagi: zamocowany do ramienia daje wolną lewą rękę, jednakże skutkuje przeciwko tylko jednemu wybranemu (spodziewanemu i zadeklarowanemu) atakowi w danej rundzie, choć mogą się nim posługiwać osoby używające w tym czasie broni dwuręcznej, półtoraręcznej albo manipulujące rękami (np. złodzieje)

TARCZE DREWNIANE
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 50%), 3 (51 – 75%), 4 (76 – 100%)
1. N. Parawan
(t.Par.; PI.; odp. b. +20%; 5 dni); cena 7; waga 40; ogr. 1/3, 1/4
OBRONA – 50; wytrz. 44; uw.: posiada możliwość podparcia (trwa 1 rundę), co uwalnia rękę od trzymania.
2. N. Drewniana Duża
(t.Dr.D.; PI.; odp. b. +10% 3 dni); cena 2; waga 32; ogr. 1/2, 1/3
OBRONA – 35; wytrz. 35
3. N. Drewniana Normalna
(t.Dr.N.; odp. b. +5%; 2 dni); cena 1; waga 15; ogr. 1/2, 1/2
OBRONA – 30; wytrz. 16
4. N. Drewniana Mała
(t.Dr.M.; 2 dni); cena 0,5; waga 10; ogr. –, 1/2
OBRONA – 20; wytrz. 11

SKŁADNIKI ZBROI

HEŁMY CIĘŻKIE (STALOWE)
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1–15%), 2 (16 – 25%), 3 (26 – 35%), 4 (36 – 55%), 5 (56% – 65), 6 (66 – 75%), 7 (76 – 85%), 8 (86 – 95%), 9 (96 – 100%)
1. N. Kopalin – płytowy pełny ciężki
(h.Kop.; 3 tyg.); cena 12; waga 25; ogr. 1/4, 1/4;
OBRONA – 90; Wyp.kł. 180, tn. 180, ob. 180; wytrz. 50
2. N. Garnkowy ciężki – płytowy zamknięty
(h.G.C.; 5 dni); cena 7; waga 23; ogr. 1/4, 1/3
OBRONA – 75; Wyp.kł. 150, tn. 150, ob. 150; wytrz. 46
3. N. Garnkowy normalny – płytowy otwarty

(h.G.N.; 5 dni); cena 6; waga 20; ogr. 1/3, 1/3
OBRONA – 60; Wyp.kł. 120, tn. 120, ob. 120; wytrz. 40

4. N. Szturmak ciężki
   (h.St.C.; 1 tydz.); cena 10; waga 19; ogr. 1/3, 1/2
   OBRONA – 54; Wyp.kł. 105, tn. 120, ob. 120; wytrz. 38
5. N. Przyłbica ciężki
   (h.Pb.C.; 2 tyg.); cena 16; waga 22; ogr. 1/3, 1/4
   OBRONA – 69; Wyp.kł. 150, tn. 150, ob. 120; wytrz. 44
6. N. Przyłbica normalny
   (h.Pb.N.; 2 tyg.); cena 14; waga 20; ogr. 1/3, 1/3
   OBRONA – 57; Wyp.kł. 120, tn. 120, ob. 105; wytrz. 40
7. N. Łebka ciężka
   (h.Ł.C.; 1 tydz.); cena 10; waga 20; ogr. 1/3, 1/3
   OBRONA – 51; Wyp.kł. 120, tn. 105, ob. 90; wytrz. 40
8. N. Łebka średnia
   (h.Ł.Ś.; 1 tydz.); cena 8; waga 18; ogr. 1/2, 1/3
   OBRONA – 48; Wyp.kł. 120, tn. 105, ob. 75; wytrz. 36
9. N. Łebka górna
   (h.Ł.G.; 1 tydz.); cena 3; waga 15; ogr. 1/2, 1/2
   OBRONA – 45; Wyp.kł. 105, tn. 90, ob. 75; wytrz. 30

INNE HEŁMY

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 20%), 2 (21 – 40%), 3 (41 – 60%), 4 (61 – 80), 5 (81–100%)

1. N. Łuskowo – metalowany
   (h.ŁuM; 2 tyg.); cena 5; waga 14; ogr. 1/3, 1/2
   OBRONA – 36; Wyp.kł. 105, tn. 105, ob. 75; wytrz. 15
2. N. Łuskowy
   (h.Łu.; 1 tydz.); cena 3; waga 10; ogr. 1/2, 1/2
   OBRONA – 24; Wyp.kł. 90, tn. 90, ob. 60; wytrz. 9
3. N. Kurtkowo – metalowany
   (h.KuM; 2 dni); cena 1; waga 4; ogr. –, 1/2
   OBRONA – 9; Wyp.kł. 15, tn. 30, ob. 45; wytrz. 5
4. N. Rogaty
   (h.Rog.; 1 dzień); cena 1; waga 13; ogr. 1/2, 1/2
   OBRONA – 45; Wyp.kł. 90, tn. 90, ob. 90; wytrz. 20
5. N. Misiurka
   (Ms; 2 dni); cena 1; waga 3; ogr. –, 1/2;
   OBRONA – 6; Wyp.kł. 15, tn. 60, ob. 15; wytrz. 6

DODATKI METALOWE

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1–10%), 2 (11 – 20%), 3 (21 – 30%), 4 (31 – 40%), 5 (41% – 60), 6 (61 – 75%), 7 (76 – 100%)

1. N. Naramienniki
   (nr.; 4 dni); cena 1; waga 4; ogr. 1/2, –
   OBRONA – 5; Wyp.kł. 10, tn. 10, ob. 10; wytrz. 8
2. N. Nałokietniki
   (Nł; 4 dni); cena 1,5; waga 4; ogr. 1/3, –
   OBRONA – 5; Wyp.kł. 10, tn. 10, ob. 10; wytrz. 8
3. N. Nagolenniki
   (Ng; 4 dni); cena 1,5; waga 4; ogr. –, 1/2
   OBRONA – 5; Wyp.kł. 10, tn. 10, ob. 10; wytrz. 8
4. N. Nakolanniki
   (Nk; 4 dni); cena 1,5; waga 4; ogr. 1/3, 1/2
   OBRONA – 5; Wyp.kł. 10, tn. 10, ob. 10; wytrz. 8
5. N. Rękawice bojowe (skórzano – metalowany)
   (Rę.b.; 8 dni); cena 0,5; waga 2; ogr. 1/2, –
   OBRONA – 2; Wyp.kł. 5, tn. 5, ob. 5; wytrz. 3
6. N. Buty metalowany
   (Bu.M.; 1 tydz.); cena 1; waga 6; ogr. 1/2, 1/2
   OBRONA – 3; Wyp.kł. 10, tn. 10, ob. 10; wytrz. 9
7. N. Obręcz – diadem, korona, godło rycerskie
   (Obr; 1 tydz.); cena 1; waga 4; ogr. –, –
   OBRONA – 2; Wyp.kł. –, tn. 10, ob. 5; wytrz. 8

DODATKI SKÓRZANE

Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 20%), 2 (21 – 40%), 3 (41 – 60%), 4 (61 – 80), 5 (81–100%)

1. N. Płaszcz bojowy ciężki
   (Pł.C.; 6 dni); cena 0,5; waga 6; ogr. –, 1/3
   OBRONA – 4; Wyp.kł. 10, tn. 20, ob. 20; wytrz. 4
2. N. Płaszcz bojowy normalny
   (Pł.N.; 3 dni); cena 0,2; waga 3; ogr. –, 1/2
   OBRONA – 2; Wyp.kł. 10, tn. 15, ob. 15; wytrz. 2
3. N. Peleryna
   (Pe.; 1 dzień); cena 0,1; waga 1; ogr. –, –
   OBRONA – 1; Wyp.kł. 5, tn. 10, ob. 10; wytrz. 1
4. N. Skórznia (ew. dowolne typowe ubranie)
   (Sk.; 5 dni); cena 0,5; waga 4; ogr. –, –
   OBRONA – 2; Wyp.kł. 5, tn. 10, ob. 15; wytrz. 2
5. N. Buty skórzane wysokie
   (Bu.sk.; 5 dni); cena 0,5; waga 4; ogr. –, –
   OBRONA – 1; Wyp.kł. 5, tn. 5, ob. 10; wytrz. 2

RYDWANY:
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1 – 25%), 2 (26 – 75%), 3 (76 – 100%)
1. N. Rydwan lekki
   (RYD.L.; odp. b. +5%; 2 tyg.); cena 80; waga 400; ogr. sp.; OBRONA – 20; wytrz. 220;
   sp.: SZ poruszania równa 3/4SZ koni; możliwość tratowania końmi; 1 – 2osoby; b. +10% do TR; 1 – 3 konny
2. N. Rydwan typowy
   (RYD.T.; odp. b. +10%; 2 mies.); (cena 180); waga 800; ogr. sp.; OBRONA – 40; wytrz. 440;
   sp.: SZ poruszania równa 1/2 SZ koni; możliwość tratowania końmi; 1 – 3 osób; b. +10% do TR; 1 – 4konny
3. N. Rydwan ciężki
   (RYD.C.; odp. b. +15%; 4 mies.); (cena 350); waga 1800; ogr. sp.; OBRONA – 60; wytrz. 990;
   sp.: SZ poruszania równa 1/4SZ koni; możliwość tratowania końmi; b.+10% do TR; 1 – 5osób; 2 – 4 konny

ZBROJE KOŃSKIE
Szansa wylosowania w skarbie: 1 (1–10%), 2 (11 – 20%), 3 (21 – 30%), 4 (31 – 40%), 5 (41% – 60), 6 (61 – 70%), 7 (71 – 75%), 8 (76 – 100%)
1. N. Płytowa pełna /końska zbr.PŁYT./
   (Odp. b. +20%, 6 mies.); (cena 145); waga 100; ogr.1/4, 1/3
   OBRONA zbr. – 84; Wyp.kł.170, tn.180, ob.190; wytrz. 170
   Składniki: końska Sk.
2. N. Płaszczyznowa pełna /końska zbr.PŁ./
   (Odp. b. +20%, 3 mies.); (cena 140); waga 80; ogr.1/3, 1/3
   OBRONA zbr. – 62; Wyp.kł.120, tn.140, ob.150; wytrz. 130
   Składniki: końska Sk.
3. N. Półzbroja (odpowiednik napierśnika końskiego) /końska Półzbr./
   (Odp. b. +10%, 1 mies.); (cena 120); waga 80; ogr.1/3, 1/2
   OBRONA zbr. – 56; Wyp.kł.90, tn.110, ob.120; wytrz. 130
   Składniki: końska Sk.;
4. N. Kolczuga Ciężka /końska Kol.C./
   (1 mies.); (cena 120); waga 70; ogr.1/2, 1/2;
   OBRONA zbr. – 16; Wyp.kł.40, tn.110, ob.60; wytrz. 45
   Składniki: końska Sk.
5. N. Kolczuga lekka /końska Kol.L./
   (2 tyg.); cena 45; waga 40; ogr. –, 1/2;
   OBRONA zbr. – 13; Wyp.kł.20, tn.80, ob.40; wytrz. 25
   Składniki: końska Sk.
6. N. Łuskowa /końska zbr.Łu./
   (Odp. b. +10%, 3 mies.); cena 95; waga 80; ogr.1/2, 1/3
   OBRONA zbr. – 32; Wyp.kł.60, tn.90, ob.100; wytrz. 55
   Składniki: końska Sk.
7. N. Futrzana /końska zbr.Futrz./
   (Odp. b. +10%, 2 tyg.); cena 50; waga 80; ogr.1/2, 1/3
   OBRONA zbr. – 21; Wyp.kł.50, tn.90, ob.120; wytrz. 150
   Składniki: końska Sk.
8. N. Skórznia końska /końska Sk./
   (1 tydz.); cena 20; waga 20; ogr. –, –
   OBRONA zbr. – 4; Wyp.kł.10, tn.20, ob.30; wytrz. 10

ROZDZIAŁ DZIEWIĘTNASTY

MONETY, ŻYCIE i EKWIPUNEK PODRÓŻNY

Praktycznie na całym dostępnym graczom terenie Orchii istnieje jednolity system walutowy. Podstawową środkiem płatniczym jest mała (średnicy około 1,5cm) moneta srebrna. Poza nią są jeszcze sztuki złota, platyny i mitrylu. A oto ich proporcje cenowe.

1 sztuka srebra (podstawowa moneta)
1 sztuka złota (warta jest 100 sztuk srebra)
1 sztuka platyny (warta jest 10 sztuk złota lub 1000 srebra)
1 sztuka mitrylu (warta jest 10 sztuk platyny lub 100 sztuk złota lub 10000 sztuk srebra)

Uwaga: Mimo, że skromne utrzymanie jednej osoby kosztuje miesięcznie 10 sztuk złota (a więc rocznie 100), to zwraca się uwagę graczy, by nie szastowali pieniędzmi, gdyż często się zdarza, że ceny na prowincji są i dziesięciokrotnie wyższe, przez co szybko może zacząć brakować pieniędzy pochodzących z majątku (szczególnie na początku).

A oto koszty najważniejszych rzeczy, które można nabyć na terenie targowisk i karczm Orkusa, z tym, że rzeczy dostępne tylko na Placu Targowym w Ostrogarze i Get–warr–garze zaznaczono symbolem "*".

KARCZMA (skromna)



NOCLEGI
- Nocleg (pokój 2 osobowy) – 10 szt. sr.
- Nocleg (pokój 10 osobowy) – 5 szt. sr.
- Nocleg w stajni – 1 szt. sr.
- Oporządzenie konia – 2 szt. sr.

WYŻYWIENIE
ŚNIADANIE/KOLACJA
- placek z agawy – 2 szt. sr.
- ser – 1 szt. sr.
- piwo (0,5 litra) – 1 szt. sr.

OBIAD
- gotowana agawa – 2 szt. sr.
- zupa jarzynowa – 1 szt. sr.
- gulasz z opasa – 3 szt. sr.
- piwo (0,5 litra) – 1 szt. sr.

INNE
- dzban (1 litr) wina – 10 szt. sr.
- dzban (1 litr) wódki – 30 szt. sr.
- dzban (1 litr) spirytusu – 60 szt. sr.
- dzban (1 litr) krasnoludzkiego spirytusu – 5–10 szt. złota

  Uwaga: spirytus krasnoludzki, jest tak silnym trunkiem, że po wypiciu 1 porcji (0,10l) wykonuje się %–owy rzut na szok, czy nie ulegnie się zamroczeniu na 1–10 rund., oraz %–owy rzut na truciznę (na każdą kolejną porcję odporność ta jest o 10 mniejsza) – albo natychmiast się upija.

NA PODRÓŻ:
- bukłak piwa na podróż (5 litrów) – 10 szt. sr. (+ 50 za bukłak); waga 23.
- bukłak wina na podróż (5 litrów) – 50 szt sr. (+ 50 za bukłak); waga 23.
- dzienna podróżna porcja jedzenia (trwałość do 10dni) – 25szt. sr.; waga 5.
- dzienna żelazna porcja jedzenia (trwałość do 5 lat) – 1szt. złota; waga 5.
- dzienna porcja "elfiego chleba" (trwałość do 1 roku) – tzw. lembasów – 5szt. złota; waga 1.

  Uwaga: bogatsze jedzenie i lepszej jakości trunki są z reguły kilkakrotnie droższe.

TARGOWISKO



EKWIPUNEK PODRÓŻNY:
- Ubranie zwykłe (+ sandały) – 50 szt. sr. (waga 4)
- Szaty podróżne zamiast zbroi + buty skórzane wysokie – 310szt.sr.; waga 13
- derka (ew. koc) – 50 szt. sr. (waga 5)
- namiot (2 osobowy) – 15 szt. złota (waga 10)
- namiot rycerski (6 osobowy) – 120 szt. złota (waga 200)

TORBY:
- plecak podróżny (pojemność maks. do wagi 100 SF) – 2 szt. złota (waga 10)
  Uwaga: Jego wadą jest to, że ogranicza Szybkość o połowę (nie kumuluje się to ze zbroją). W zależności od MG jego pojemność może być lekko modyfikowana.
- torba podróżna (pojemność maks. do wagi 40 SF) – 50 szt. sr. (waga 3)
  Uwaga: można nosić tylko 1 z tych przedmiotów.

STRZAŁY I BEŁTY:
- kołczan (na 10 strzał) – 50 szt. sr.; waga 3
- pęk 10 strzał (dłuższych lub krótszych w zależności od łuku) – 50szt.sr.; waga 2–3
- pęk 20 bełtów w woreczku (dłuższych lub krótszych) – 50 – 100 – 200 szt. sr.; waga 5 – 8 – 10 w zależności od kuszy
  Uwaga: 1 bełt do kuszy wałowej kosztuje 75 szt. sr. i waży 10
- Srebrną broń lub strzały (ew. bełty) o srebrnych grotach są do kupienia po cenie 10–krotnie wyższej od normalnych, jednakże posiadają (dwukrotnie) słabszą wytrzymałość i przy każdym ciosie (w coś twardszego) ew. mogą doznawać uszkodzeń.

LINY I POMOCE DO WSPINACZKI:
- 1 metr grubej liny (utrzyma ciężar do 2000 SF) – 20 szt. sr.; waga 6–10
- 1 metr cienkiej linki (utrzyma ciężar do 400 SF) – 1 szt. złota; waga 2
- hak – 50 szt. sr.; waga 5
  Uwaga: prawidłowe zarzucenie wymaga %–owego rzutu na 1/2 akt. ZR. kotwiczka 5 szt. złota; waga 10
  Uwaga: prawidłowe zarzucenie wymaga %–owego rzutu na akt. ZR.

INNE:
- siekierka – 2 szt. złota; waga 12
- nóż – 2 szt. złota (waga 1)
- nożyk – 1 szt. złota (waga 0,5)
- pęk 10 wytrychów (1–5 minus 1 na każdy złamany pasuje do 1 zamka) – 10 szt. złota (waga 2)
  Uwaga: sprzedają tylko po 1 pęku i to tylko "znajomym".
- komplet narzędzi (młotek, haki, linki, piłka, itp.) do zakładania/ rozbezpieczania prostej konstrukcji pułapek, itp. rzeczy – koszt 50 szt. złota; waga 50;
  Uwaga: w niektórych sytuacjach narzędzia te mogą się zużywać (decyduje MG).

DO OŚWIETLANIA:

- hubka + krzesiwo (100 porcji) – 10 szt. sr. (waga 1)
- pochodnia (wystarcza na 5 godzin) – 3 szt. sr. (waga 10)
  Uwaga: przypalenie pochodnią (po udanym TR) zadaje 2–20 ran, a w przypadku istot wrażliwych na ogień 1–50.
- latarnia (na oliwę) – 15 szt. złota (waga 10)
- dzban 2 litrowy oliwy (wystarcza na 50 godzin) – 40 szt. sr. (+ 10 za dzban; waga 15)
  Uwaga: wylany na istotę (po udanym %–owym rzucie na ZR) i w następnej rundzie podpalony zadaje 1–100 ran, ew. połowę po udanym %–owym rzucie na ogień. W każdej rundzie po tym istnieje 50% szansa (ew. w wypadku gaszenia rękoma 25%), że nadal się będzie palił w następnej (itd). Istotom wrażliwym na ogień zadaje 2 razy więcej ran.

NACZYNIA:
- dzban gliniany (2 litrowy) – 10 szt.sr.; waga 6
- dzban miedziany (2 litrowy) – 120 szt.sr.; waga 10
- szklany słoik lub butelka (1 litr) – 1 szt. złota (waga 3)
- flakon (0,5 litra) – 75 szt. sr. (waga 2)
- flakonik (0,25 litra) – 50 szt. sr. (waga 1)
- flakonik z wodą święconą – 10 szt. złota (waga 2)
  Uwaga: martwiakom i istotom ewidentnie złym zadaje 1–100 ran, ew. połowę po udanym %–owym rzucie na odporność nr. 8, ponadto do zrobienia 1 porcji wody święconej potrzeba O,25 litra oczyszczonej magicznie wody (przez np. Alchemika) i czaru Błogosławieństwo.
- bukłak skórzany (pusty, pięciolitrowy) – 50 szt. sr.; waga 3

PAPIERNICZE:
- karta pergaminu – 50 szt. sr. (waga 0,25)
- komplet do pisania (karafka, atrament + pióro) – 250 szt. sr. (waga 5)
- tuba (ochronna) na pergaminy (do 5 szt.) – 10 szt. złota (waga 5)
  Uwaga: z trudnopalnej, twardej skóry – ma na zniszczenie wytrzymałość 75.
- flakon (z 10 porcjami i piórem) atramentu z ziołem "adar sor" (do pisania formuł czarów) – 12 szt. złota (waga 5)
  Uwaga: jedna porcja tego atramentu starcza na zapisanie 1 strony.

KSIĘGI DO WPISYWANIA CZARÓW ITP:
- księga magiczna mała (waga 20, koszt 25 szt. złota, 5 stron)
- księga magiczna średnia (waga 20, koszt 40 szt. złota, 10 stron)
- księga magiczna duża (waga 21, koszt 85 szt. złota, 25 stron)
- księga magiczna wielka (waga 24, koszt 160 szt. złota, 50 stron)
- Koszt przepisania 1 strony czaru (jeśli przedłoży się oryginał) – 25 szt. złota (liczone razem z odpowiednim atramentem); trwa 1 godzinę.
- Komplet Aparatury Alchemicznej (do ekstrakcji) – przenośny (o 10% utrudnia ekstrakcję), koszt 500, waga 100; typowy, koszt 100, waga 200; uniwersalny, koszt 2000, waga 80 (o b.+5% ułatwia ekstrakcję)
- Teleskop Astrologiczny – powiększa 2–20 razy, koszt 250–2500 sztuk złota; waga 200–2000
- Wyposażenie Obserwatorium Astrologicznego (bez teleskopu) – np. mapy nieba, cyrkle pomiarowe, koszt 500–1000 sztuk złota (waga około 500).

EKWIPUNEK KOŃSKI:
- sakwa końska (pojemność maks. do wagi 50 SF) – 1 szt. złota (waga 10)
  Uwaga: koń bojowy i osioł mogą nosić 2 sakwy, koń juczny lub muł – 4.
- uprząż – 1–5 szt. złota (zależnie od jakości wykonania); waga 20.
- siodło końskie – 10 szt. złota (waga 50)
- siodło końskie rycerskie – 50 szt. złota (waga 50) + daje 20% więcej szansy na utrzymanie się na koniu np. w przypadku próby "zdjęcia jeźdźca".

ZWIERZĘTA:
- koń juczny (udźwig 720 – 760 – 880) – 10 – 15 – 30(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- koń bojowy (udźwig 900 – 920 – 1040) – 30 – 40(*) – 50(*) szt. złota w zależności od siły itp.
- muł (udźwig 600 – 640) – 8 – 10 szt. złota
- osiołek (udźwig 300) – 5 szt. złota
- pies (odmiana wilczurów) – 7 szt. złota (* tresowany lub obronny średnio 3 – 5 razy więcej).
  Uwaga: współczynniki ma bardzo zbliżone do wilków.

WOZY:
- rydwany – patrz tabele uzbrojenia
- bryczka (1–2 konna; zabiera do 1000 wagi) – 50 szt. złota (SZ. poruszania jak w przypadku typowego rydwanu)
- furmanka (1–2 konna; zabiera do 2000 wagi) – 40 szt. złota (SZ. poruszania jak ciężkiego rydwanu)
  Uwaga: cenę wszelkich nie przedstawionych tu przedmiotów i usług ustala MG w oparciu o przedstawione tu ceny podstawowe.

ROZDZIAŁ DWUDZIESTY

OPISY SZCZEGÓŁOWE PROFESJI I ZDOLNOŚCI PROFESJI

KASTA ŻOŁNIERSKA

WOJOWNIK



1. Przynależność: profesja wojownika stanowi najczęstszą i najbardziej znaną profesją żołnierską. Zaliczać się do niej może każdy, jednakże jak każda profesja żołnierska zalecana jest dla osób o wysokiej sile, zręczności i żywotności.
2. Charakter: dowolny
3. Rasy: każda, chociaż wśród gnomów i hobbitów nie trafiają się wojownicy powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Wojownicy rzemiosło wojenne uważają za najpiękniejszą rzecz w życiu, z tego też powodu inne sposoby walki (czarami lub skrytobójcze) są dla nich mniej ważne. Niemniej w miarę okoliczności lubią z nich korzystać. Dla Wojownika liczy się przede wszystkim walka, przy czym sposób jej prowadzenia jest najmniej ważny (często korzystają z forteli). Wysokie uznanie otoczenia jest dla wojownika dużo ważniejsze niż chęć zdobycia bogactw.
5. Dwuklasowcy: Wojownik może być łączony z dowolną profesją czarodziejską (tzn. z Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem), złodziejską (Złodziejem, Zabójcą, Kupcem) oraz z Kleryczną (Kapłanem, Druidem i Astrologiem).
6. Używana Broń: Może używać każdego rodzaju broni, przy czym nie obowiązują go żadne (wynikające z etosu) nakazy co do ich wyboru.
7. Używane Zbroje: każdego rodzaju, chociaż ze względu na zachowanie dużej ruchliwości. Wojownicy gardzą zbrojami ciężkimi (a więc typowo rycerskimi), jak płytowe, płaszczyznowe, a nawet górne. Ponadto w krainach władanych przez rycerzy (Orcus) posiadanie takich zbroi jest często zabronione, co powiększa niepraktyczność tych pancerzy.
8. Używanie Magii: nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp. (zależnie od MG).
9. Formacje: mogą działać doskonale zarówno samodzielnie, jak i grupowo.
10. Tytuły:

poziom 1–4	KADET
Poziom 5–9	WETERAN
Poziom 10–14	LORD WOJNY
Poziom 15–17	LORD POKOJU
Poziom 18	MISTRZ LORDÓW
Poziom 19	KSIĄŻĘ LORDÓW
Poziom 20+	KRÓL LORDÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz wojskowy itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Lorda).
    Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własne armie liczące min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego miasta (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.
12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy, ponadto w 1 rundzie można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).
    Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0–go poziomu Wojownika:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnego zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Wojownika) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).

6. Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Wojownika.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1–go poziomu Wojownika:

11. Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Wojownika) bitwy (min. 10 osób na poziom Wojownika naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Wyłuskanie – Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %–owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł (maks. na 95%, zmniejszony o – 1% na poziom Wojownika).
13. Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
    Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.
14. Fechtunek – umiejętność odparowania (konkretnego) ciosu własną bronią o podobnych rozmiarach (min. klasę gorszą), kosztem własnego ciosu tą bronią: udane jeśli udany był %–owy rzut na 1/2 biegłości, przy czym broń ta zyskuje uszkodzenia (1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń) i może się złamać (%–owy rzut na aktualną wytrzymałość).
15. Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %–owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić.
16. Zastawienie – dwukrotnie wolniejsze atak, kosztem wykorzystywania stałych zasłon itp. (np. mebli, gałęzi) w celu odgradzania się od przeciwnika zwiększające obronę (w zależności od sytuacji, przedmiotu i MG) od bonusu – 5%, do nawet – 50% (i więcej).
17. Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Wojownikowi na nauczenie się wybranej, jednej średniej (nr. 11–18) zdolności Łowcy, Gwardzisty lub Barbarzyńcy, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
    Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona, itp.
18. Podstawy Płatnerstwa – umiejętność naprawy połowy (nowych, tzn. tych jeszcze nie naprawianych) uszkodzeń zbroi i tarcz, trwające 1 godzinę na 1 uszkodzenie: udane po %–owym rzucie na sumę 1/2 ZR., 1/10 INT i /10 MD.

Od 10–go poziomu Wojownika:

19. Finezyjny Atak – umiejętność wykonania dodatkowego ataku np. wręcz (boks, karate, oczywiście jeśli jest się biegłym w tym) równocześnie z atakiem bronią (zależnie od możliwości i MG). Najczęściej używaną, skrajną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi postaci (nie więcej niż dwukrotnie cięższej od siebie): udane gdy wykona się %–owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 ZR (akt.) i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Wojownika.
20. Ogłuszenie – selektywne i markowane (ew. nie raniące) trafienie obuchem w głowę w celu pozbawienia przytomności przeciwnika (sprawdzenie czy udane przez %–owy rzut na połowę odporności na szok – 4 (– 1% na 10 SF Wojownika).

ŁOWCA



1. Przynależność: Łowcę należy traktować jako połączenie wojownika, tropiciela, myśliwego, miłośnika i strażnika natury. Najbardziej znanymi Łowcami są Łowcy Niewolników (głów), Łowcy Czarownic (wiedźm) i Rangersi (strażnicy lasów, w stylu Robin Hooda).
2. Charakter: każdy, aczkolwiek pomoc od druidów w celu pozyskania czarów druidycznych (jeśli zostały wcześniej spełnione odpowiednie warunki), a przede wszystkim pozyskanie od bogów możliwości rzucania czarów druidycznych mogą osiągnąć tylko Łowcy z charakterami dobrymi (Praw. Dobry, Neutr. Dobry, Chaot. Dobry) lub neutralnymi (Neutr. Neutr., Neutr. Zły).
3. Rasy: Łowcy wśród hobbitów, krasnoludów i gnomów nie trafiają się powyżej 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Łowca jest postacią dla której walka i natura stanowią harmonię i są najpiękniejszymi rzeczami w życiu, dlatego też uwielbia przebywanie na łonie natury, polowania, itp., aczkolwiek gdy jest potrzebny lub zmuszony umie walczyć równie dobrze jak wojownik. Jeżeli Łowca spotka się z nadmiernym niszczeniem natury, np. polowania nie dla mięsa, a dla zabawy, podpalaniem lasu, bezmyślnym wycinaniem drzew itp. musi zareagować ostro przeciwstawiając się ze wszystkich swoich sił, inaczej do czasu naprawienia błędu (zadośćuczynienie zależne od MG) nie jest w stanie np. przyswajać nowego doświadczenia.
   Uwaga: Kodeks postępowania może być znacznie modyfikowany w zależności od etosu.
5. Dwuklasowcy: tylko z Kupcem, Kapłanem, Druidem i Magiem, ponadto w bardzo wyjątkowych (uzasadnionych) przypadkach MG może zezwolić na połączenie ze Złodziejem, Zabójcą, Astrologiem, Iluzjonistą, Czarnoksiężnikiem lub Alchemikiem.
6. Używana Broń: każda, jednakże Łowca ma obowiązek posiadać biegłość w jakiejś broni dalekiego zasięgu (łuk, kusza, proca, oszczep itd.), w broni białej (używanej w walce wręcz, jak miecz, szabla, topór, włócznia, młot, itd.) oraz obowiązkowo jeszcze w jakiejś krótkiej broni białej (sztylet, nóż itd).
7. Używane Zbroje: Łowcy mogą używać każdej zbroi, jednakże dobrowolnie nigdy nie będą używać zbroi ciężkich czy mocno krępujących. Ich ulubione zbroje to skóry zwierzęce (itp. np. smocze), lekkie kolczugi, zbroje kurtkowe i w cięższych sytuacjach łuskowe i łuskowo–metalowe. Łowcy z reguły nie używają tarcz, woląc posiadać oburęczność i atakować obu używanymi broniami.
8. Używanie Magii: praktycznie do osiągnięcia 10 poziomu magia Łowców nie interesuje, choć w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego), itd (zależnie od MG). Dopiero od 10 poziomu Łowca, którego wiara w określonego Boga Natury (którego jest wyznawcą) jest większa od 50(%) może zgłosić się do Druidów, by wyznaczyli mu świętą misję po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się odtąd czarami druidycznymi, tak, jakby był Druidem z 0–wego poziomu (która mu rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20 poziomie ma moc rzucania czarów jak Druid z 10 poziomu. Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD., UM, PM i Wiary.
   Uwaga: Łowca przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Druida, posługiwania się jego zdolnościami, czy przedmiotami magicznymi, a rzucać czary Druidyczne z magicznych pergaminów umie odtąd tylko połowicznie (%–owy rzut na połowę UM – 5% na każdy krąg magii czaru).
9. Formacje: Łowcy najczęściej występują pojedynczo albo w kilkuosobowych grupkach, a szczególnie ostro stronią od większych skupisk np. armii. Z reguły nie są zdyscyplinowani, jednakże często wynajmuje się ich do różnych specyficznych misji itp.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	TROPICIEL
Poziom 5–9	STRAŻNIK LASU
Poziom 10–14	ŁOWCZY
Poziom 15–17	WIELKI ŁOWCZY
Poziom 18	MISTRZ ŁOWCÓW
Poziom 19	KSIĄŻĘ LASU
Poziom 20+	KRÓL LASU

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. zameczek, gród, obóz leśny itp., oraz pełną ilość stronników (równą 1/10 CH Łowczego).
    Poziom 15–19 musi mieć posiadłość leśną o charakterze wojskowym np. warowna wioska (większy gród), ew. twierdza (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego terytorium leśnego np. puszcza, bór, ew. w zależności od etosu innego obszaru np. stepu (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na otaczającym obszarze.
12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy, ponadto w 1 rundzie można wykonać przeważnie tylko jedną zdolność (zależnie od MG).
    Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0–go poziomu Łowcy:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z OB przechodzi do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 4 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Łowcy) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
6. Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Łowcy.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 8 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1–go poziomu Łowcy:

11. Tropienie – wyszukiwanie i ocena śladów (identyfikacja odcisków znanych istot): %–owy rzut na sumę 1/2 MD, 1/10 INT i 1/10 SZ, zmniejszone o połowę, jeśli w złych warunkach, ponadto bonus – 1% na każdą godzinę po ich zostawieniu, ew. + bonus 2% na każdą osobę powyżej 1.
    Uwaga: odszukiwanie trwa 1–10 rund, po czym ślad widzi się średnio przez 10–1000 rund.
12. Zostawianie śladów – zostawianie celowe lub mylne śladów na danej drodze do rozpoznania przez osobę przyuczoną lub laika: %–owy rzut na sumę 1/2 INT, 1/10 MD i 1/10 ZR.
    Uwaga: Łowca zostawiając je dwukrotnie wolniej się porusza.
13. Podchodzenie zwierzyny – bezgłośne poruszanie się (skradanie) w warunkach naturalnych: %–owy rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód Łowcy (sprawdzane co rundę).
14. Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Łowcy) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Zamaszysty atak – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios lub rzut, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR. – 1% na poziom Łowcy) podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
16. Rozpoznawanie zwierząt i roślin – identyfikacja wszelkich standardowych zwierząt i roślin występujących w rodzinnych stronach (łącznie z ich zwyczajami i cyklem życiowym): %–owy rzut na sumę INT i 1/10 MD, a potem ew. już automatycznie (ew. %–owy rzut na MD.).
17. Obłaskawienie – łagodne podejście do widzianych (maks. 1 na poziom Łowcy) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Łowcy, np. z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie: %–owy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Jedna taka próba trwa 1–10 rund., przy czym nieudana próba uniemożliwia dalsze (do tych istot).
    Uwaga: Głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je obłaskawić.
18. Samowyżywienie – umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku rzeczy możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %–owy rzut na sumę INT i 1/10 MD, trwa 1–10 godzin. Łowca jest w stanie wyżywić siebie + 1 osobę na każde 5 poziomów Łowcy. MG może to modyfikować zależnie od warunków.

Od 10–go poziomu Łowcy:

19. Czary Druidyczne – posługiwanie się czarami Druidycznymi (tak jakby było się Druidem z 0 poziomu) oczywiście jeśli ma się odpowiedni charakter, a także spełniło misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
    Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.

GWARDZISTA



1. Przynależność: Gwardziści należą do elitarnych, świetnie wyszkolonych żołnierzy, którzy w zamian za opłacenie nauki podejmują się służyć określonemu panu.
2. Charakter: każdy praworządny (Praw. Dobry, Praw.Neutr., Praw.Zły)
3. Rasy: tylko wśród hobbitów nie ma Gwardzistów, a wśród gnomów i elfów nie spotyka się ich powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: jest to postać, która swoje bogactwo i sławę chce zdobyć jako obrońca danej, najczęściej znamienitej, postaci. By zostać wynajętym musi spisać min. miesięczną (najczęściej 1 lub 5 letnią) umowę, w której pracodawca zapewnia zakwaterowanie, wyżywienie, dobre traktowanie i stały żołd miesięczny min. 1 szt zł. na poziom Gwardzisty (przy czym Gwardzista bez tytułów czyli z 0–ego poziomu połowę) oraz roczną premię min. wartości pensji miesięcznej, w zamian za całkowite poświęcenie w niesieniu pomocy, obronie, eskortowaniu oraz zdyscyplinowanie i podporządkowanie wszelkim rozkazom (oczywiście wyłączając samobójstwa, samookaleczenia itp.). W zależności od umowy można dołączyć do tego inne punkty.
   Uwaga: Gwardzista od innych profesji żołnierskich różni się też posiadaniem (i ścisłym przestrzeganiem) Kodeksu Gwardzisty w którym jest wymienione np. że nie wolno mu zdezerterować, czy w inny sposób opuścić swego pana – pracodawcy w niebezpiecznej sytuacji (np. w walce, podczas oblężenia, w razie groźby zamordowania itp.). W kodeksie tym mogą znajdować się też inne punkty zależne od praw w danej krainie (i MG).
5. Dwuklasowcy: tylko z Zabójcą i Kapłanem, jednakże w wyjątkowych okolicznościach (odpowiednio uzasadnionych) MG może zezwolić na łączenie z Kupcem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.
6. Używana Broń: każda, aczkolwiek na początku obowiązkowo musi uzyskać biegłość w broni dalekiego zasięgu (łuk, oszczep lub kusza), drzewcowej (pika, włócznia, partyzana, halabarda, ew. trójząb) oraz białej (miecz, szabla, topór, młot itp.).
   Uwaga: należy pamiętać, że postać może nosić przy sobie maks. 3 bronie jednoręczne ciężkie lub większe, ew. 2 i tarczę, by móc normalnie walczyć.
7. Używane Zbroje: każde, ale preferowane są średnio ciężkie jak: tułowiowe, kirysy, półpancerze i kolczugi. Po osiągnięciu odpowiedniego awansu ew. u bardzo bogatych pracodawców Gwardziści. preferują zbroje cięższe, tzn. górne, płaszczyznowe, a niekiedy nawet tułowiowe. Bardzo chętnie używają tarcz, zwłaszcza, że są w tym specjalnie szkoleni. Zwykle używają ich cięższych odmian (np. pawęży).
8. Używanie Magii: nie używają magii, niekiedy wręcz gardzą nią, w rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG).
9. Formacje: Działają przeważnie w małych oddziałach, podlegających określonemu dowódcy, czy bezpośrednio panu, który ich wynajmuje. Samotnych praktycznie się ich nie spotyka. By Gwardzista mógł przebywać z grupą awanturników i chodzić z nimi, musi wcześniej wynająć się jednemu z nich, przy czym postać ta musi dużo przewyższać go znaczeniem i odpowiadać charakterem. W sytuacjach gdy zabraknie takiego suwerena zwykle odłącza się w poszukiwaniu nowego, a gdy mu się to długo nie udaje – zaciąga się do najbliżej stojącej armii, która nie jest sprzeczna z jego charakterem.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	STRAŻNIK
Poziom 5–9	ESKORTUJĄCY
Poziom 10–14	PRZYBOCZNY
Poziom 15–17	PIERWSZY PRZYBOCZNY
Poziom 18	MISTRZ GWARDII
Poziom 19	KSIĄŻĘ GWARDII
Poziom 20+	KRÓL GWARDII

11. Stronnicy i Posiadłości:
   Poziom 10–14 musi posiadać własna siedzibę o charakterze wojskowym np. koszary, obóz wojskowy itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/10CH Przybocznego).
   Poziom 15–19 musi posiadać własny garnizon, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach oraz własne armie w sile min. 100 żołnierzy na każdy poziom powyżej 15.
   Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnej najemnej armii (itp.), oraz mieć wpływ na władzę na obszarze, na którym stacjonuje.
12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy, ponadto w 1 rundzie można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).
   Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0–go poziomu Gwardzisty:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi

(zwiększa) OB.

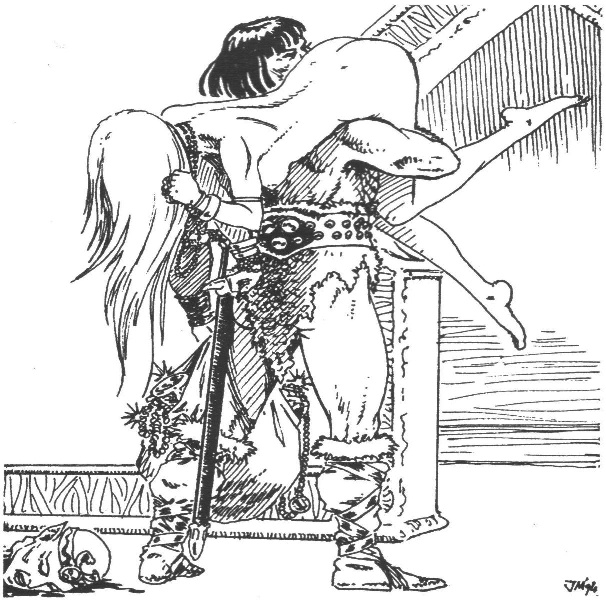
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
6. Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Gwardzisty.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 4 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1–go poziomu Gwardzisty:

11. Szał bitewny – odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Gwardzisty) bitwy (min. 10 osób na poziom Gwardzisty naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Fanatyzm – rodzaj szału powstającego podczas bezpośredniego (MG ustala kiedy) zagrożenia pana – pracodawcy, zwiększający o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów Gwardzisty: TR, OB i bazową odporność psychiczno–fizyczną.
    Uwaga: Jeżeli zginie w tym stanie, to w przypadku wskrzeszania (itp.) jego szok jest chwilowo o tyle wyższy.
13. Precyzyjne pchnięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
14. Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
15. Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy, mierzony strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Gwardzisty) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
16. Jeździectwo – umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Tr w stosunku do piechoty oraz o bonus 10% zwiększająca szanse utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Tr kopią lub lancą).
    Uwaga: rasy niskie (np. Krasnoludy) zamiast tej zdolności uczą się na woźniców (np. rydwanów), ew. zyskują inną umiejętność.
17. Podstawy Tarczownika – zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, aczkolwiek w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a drugą zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR, 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
18. Walka w szyku – umiejętność walki w zwartym szyku (jeśli ktoś wcześniej go sformował), pozwalające walczyć (itp.) czterem Gwardzistom na 1 polu (2m na 2m). Zwiększa to każdemu z nich obronę o bonus – 10% + 10% na każde ich 5 (ew. średnio) poziomów, plus bonus – 5% na każdego stojącego tuż obok bocznego lub skośnego.

Od 10–go poziomu Gwardzisty:

19. Formowanie Szyku – umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by walcząc obok siebie nie przeszkadzali sobie: udane po pomyślnym %–owy rzutem na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., przy czym trwa to ustawienie rundę na poziom ustawiającego lub do rozbicia szyku.
20. Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.
    Uwaga: Nietrafienie na daną szansę w określoną część ciała automatycznie świadczy o nietrafieniu w tego przeciwnika.



BARBARZYŃCA

1. Przynależność: Barbarzyńca to typ niecywilizowanego żołnierza, który nienawidzi wszelkich praw (z wyjątkiem tzw. zwyczajowych itp. czyli nieobowiązkowych) i cywilizacji, posiadający też z reguły wrodzoną niewiarę w magię i najczęściej unikający z nią kontaktu.
2. Charakter: każdy niepraworządny (Neutr.Dobry., Neutr.Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Dobry, Chaot.Neutr., Chaot.Zły).
3. Rasy: ludzie, półolbrzymy, półorki oraz półelfy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się Barbarzyńców powyżej 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Barbarzyńcę obowiązują właściwie tylko dwa ograniczenia. Pierwsze dotyczy podporządkowywania się jakimkolwiek zobowiązującym prawom (nawet małżeństwo traktują luźno), jak i obowiązkowej (zależnie od charakteru) współpracy z siłami, które dbają by cywilizacja się nie rozszerzała. Drugie ograniczenie dotyczy unikania magii (szczególnie czarodziejskiej) i jej siewców, czyli np. czarodziei i szafujących magią kleryków, aczkolwiek na krótko jest w stanie z nimi się sprzymierzać, choć nigdy pod ich dowództwem itp.
5. Dwuklasowcy: tylko ze Złodziejem, Zabójcą, Kapłanem i ew. z Kupcem, a w naprawdę uzasadnionych, wyjątkowych okolicznościach także z Druidem.
6. Używana Broń: każda, chociaż stronią od broni skomplikowanych jak np. kusze i sieci, czy niepasujących do ich sposobów walki jak np. kopie, czy bicze.
   Uwaga: Barbarzyńca nie ma obowiązku posiadania określonych biegłości w określonych rodzajach broni.
7. Używane Zbroje: każda, ale nigdy dobrowolnie nie używają zbroi ciężkich np. górnych, płaszczyznowych i płytowych. Rzadko używają w walce tarcz, min. z tego powodu, że preferują bronie dwuręczne.
8. Używanie Magii: nigdy nie używają magii, wręcz gardzą nią, a już szczególnie czystą magią czarodziei Ich wrodzona agresja na magię objawia się poprzez ich niewiarę w jej skuteczność, co w wielu okolicznościach daje im specjalną na nią odporność, tak więc w momencie skorzystania z magicznej broni, zbroi lub jakiejkolwiek magii ochronnej rzuconej przez kogoś (tylko z tego praktycznie mogą korzystać) tracą tę właściwość czasowo.
9. Formacje: najczęściej spotykani są w koczowniczych, półkoczowniczych i osiadłych hordach z których małe oddziały często penetrują najbliższą okolicę. Wiele z nich często przekształca się w grupy awanturników. Niekiedy samodzielnie oddalają się od plemienia, traktując to jaka szansę zdobycia skarbów, doświadczenia i sławy. Często przyłączają się do band, patroli czy grup awanturników.
10. Tytuły:

poziom 1–4	KOCZOWNIK
poziom 5–9	AWANTURNIK
poziom 10–14	NISZCZYCIEL
poziom 15–17	WIELKI NISZCZYCIEL
poziom 18	WÓDZ PLEMION
poziom 19	KSIĄŻĘ PLEMION
poziom 20+	KRÓL PLEMION

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. koczowisko, obóz wojskowy itp. oraz pełną ilość stronników (równą 1/10CH Niszczyciela).
    Poziom 15–19 musi posiadać własną wioskę plemienną, ew. twierdzę (szczególnie w niebezpiecznych okolicach) oraz własną armię (hordę) w sile min. 100 barbarzyńców na każdy poziom powyżej 15.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego plemienia (itp.) oraz mieć wpływ na władzę na obszarze, na którym przebywa.
12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy, ponadto w 1 rundzie można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).
    Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0–go poziomu Barbarzyńcy:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomów TR.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ – 1% na poziom Barbarzyńcy) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
6. Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec

nie rzucił na akt. ZR (+ ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1% na poziom Barbarzyńcy.

7. Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowa miejsca niż normalnie (tzn. połowa pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 12 ran po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1–go poziomu Barbarzyńcy:

11. Szał bitewny – odmiana furii w pierwszych rundach (rundę na poziom Barbarzyńcy) bitwy (min. 10 osób na poziom Barbarzyńcy naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz (dzięki społowieniu opóźnienia broni).
12. Furia – umiejętność wpadania w szał jeśli zostało się sprowokowany itp.(wielka obraza, zranienie, walka przeciwko magii, śmierć przyjaciela itp.), który w trakcie trwania (maksymalnie przez 2 rundy na poziom Barbarzyńcy) zwiększa dwukrotnie siłę i zmniejsza dwukrotnie odczuwanie ran (tzn. tak jakby się otrzymywało tylko połowę).
    Uwaga: cięższe zbroje,duże obciążenie lub ograniczenia ruchu dwukrotnie zmniejszają czas trwania furii.
13. Wytrwałość – dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
14. Niewiara w magię – naturalna dodatkowa odporność na magię, jeśli w przeciągu 24 godzin nie miało się z nią żadnego, choćby przypadkowego itp. kontaktu pozwalająca na wykonanie jednorazowego, dodatkowego rzutu obronnego na magie, jeśli poprzedni był nieudany.
15. Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %–owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić.
16. Nasłuchiwanie szmerów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ pól wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
17. Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po np. skałach, drzewach, spękanych murach: udane jeśli udany %–owy rzut na sumę ZR akt, 1/10 INT i 1/10 MD., ew. zmniejszona o bonus 1%/m wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 metry).
    Uwaga: W wypadku barbarzyńców pochodzących z nizin MG może zamienić tą zdolność na jeździectwo, ew. na umiejętności powożenia (np. rydwanami).
18. Widzenie w ciemnościach – umiejętność widzenia w naturalnych nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ograniczenia o bonus – 10% Tr, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku tak jakby normalnie.

Od 10–go poziomu Barbarzyńcy:

19. Wyczucie Magii – podczas koncentracji umiejętność wykrycia obecności (nie lokalizuje) w pobliżu (1/10 SZ wokół) magii: %–owy rzut na UM.
20. Niszczenie Magii – umiejętność niszczenia mechanicznego (np. młotem) przedmiotów magicznych: %–owy rzut na UM i nieudany %–owy rzut na wytrzymałość przedmiotu (– 1% na poziom B.), przy czym szansa uniknięcia erupcji PM równa jest 5% na poziom Barbarzyńcy.
    Uwaga: można wykonać tylko jedną taka próbę w stosunku do 1 przedmiotu, przy czym artefakty itp. przedmioty są z reguły niezniszczalne.

WIEDŹMIN

1. Przynależność: Inaczej nazywany również łowcą bestii wszelakich jest profesją o sprecyzowanym kodeksie postępowania i dokładnie określonym celu (powołaniu) jakim jest uwolnienie świata od potworów.
2. Charakter: każdy neutralny Neutr. Dobry., Neutr. Neutr., Neutr. Zły, aczkolwiek najczęściej Neutr. Neutr.
3. Rasy: Wiedźminów najczęściej spotyka się wśród ludzi,elfów, półelfów,a także bardzo rzadko decyzją MG półorki, do 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania:
   1) Wiedźmin nie poluje, nie przyjmuje zleceń dotyczących zabicia lub okaleczenia istoty inteligentnej nie wywołującej swoim postępowaniem zachwiania równowagi w naturze.
   2) Wiedźmin powinien przyjmować każde zlecenie, jeżeli jest ono zgodne z kodeksem i możliwe do wykonania.
   3) Całkowity zakaz polowania na smoki i inne istoty magiczne jak pegazy, jednorożce, itp.
   4) Wiedźmin w miarę możliwości przestrzega praw obowiązujących na danym terenie.
   5) Wiedźmin nie powinien uczestniczyć w walkach dotyczących ras humanoidalnych. Chyba że zagraża to jego własnemu bezpieczeństwu.
   6) Wiedźmin jest odważny, niewzruszony, twardy, dzielny, nie narzeka na zmęczenie i trudności.
   7) Wiedźmini nie powinni konkurować ze sobą. W razie potrzeby pomagać innym wiedźminom.
   8) Wiedźmin musi mieć przy sobie miecz wiedźmiński i Medalion, inaczej może być posądzony o zdradę cechu.
   9) Pod każdym względem przestrzega kodeksu i broni tajemnic swego cechu.
   10) Wiedźmin nie wierzy w żadne bóstwa ,w postępowaniu kieruje się zdrowym rozsądkiem.
   11) Jeżeli wynikną jakieś nieścisłości patrz punkt 10.
5. Dwuklasowcy: Wiedźmin ze względu na jego indywidualność nie można łączyć z żadną profesją.
6. Używana broń: najczęściej miecze, chociaż mogą używać każdego rodzaju broni.
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2–krotnie ograniczająca ZR i SZ, ew. skóry smocze.
8. Używanie Magii:
   – czary maga
   – czary nie dłuższe niż 3 sg.
   – czary typu energia, ogień, zaklęcie
   – zużycie PM nie większe niż 50
9. Formacje: Działają samotnie, rzadko spotyka się dwóch wiedźminów w jednej grupie awanturników.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	TROPICIEL BESTII
Poziom 5–9	ZABÓJCA BESTII
Poziom 10–14	ŁOWCA BESTII
Poziom 15–17	WIELKI ŁOWCA BESTII
Poziom 18	MISTRZ ŁOWCÓW BESTII
Poziom 19	POGROMCA BESTII
Poziom 20+	WIELKI POGROMCA BESTII

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Ze względu na swój tryb życia jedynie osiadli posiadają obowiązek od 15 poziomu utrzymywać okolice w porządku (bez Monstrów) wokół wierzy(w której mieszka) i mieć pod opieką liczbę stronników równą 1/10 CH.
12. Zdolności: każdą taką czynność należy zadeklarować przed rozpoczęciem nowej rundy, ponadto w 1 rundzie można wykonać przeważnie tylko jedną (zależnie od MG).
    Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co rundę ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0–go poziomu Wiedźmina:

1. Natarcie – przejście do ataku w walce wręcz kosztem obrony: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z OB przechodzi do TR.
2. Powstrzymanie – przejście do obrony w walce wręcz kosztem ataku: bonus 10 + 10 na każde 3 poziomy z TR przechodzi (zwiększa) OB.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze, zamaszyste kręcenie bronią w celu dwukrotnie zwiększenia szansy na TR krytyczne (niestety też i w siebie).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne celowanie zwiększające TR o bonus 10 + 10 na każde 5 poziomy.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się miedzy 2 przeciwnikami (zamiast ataków w tej rundzie): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%–owy rzut na akt. SZ –1% na poziom Gwardzisty) i postać utrzymała równowagę (%–owy rzut na akt. ZR).
6. Zdjęcie jeźdźca – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną w celu ściągnięcia z konia: udany jeśli było udane TR i jeździec nie utrzymał się w siodle (rzut na akt. ZR + ew. bonusy z jeździectwa, siodła itp.) – 1 % na poziom Wiedźmina.
7. Umiejętność walki w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia np. z pogody, sypkiego lub śliskiego podłoża itp.
8. Umiejętność walki w tłoku – do walki bronią jednoręczną wystarcza połowę miejsca niż normalnie (tzn. połowę pola, czyli 2 metry kwadratowe).
9. Przystawienie – powstrzymanie broni przy udanym TR przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).

10. Zwiększone zdrowienie – samowyleczenie dodatkowo 10 ran po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin.

Od 1–go poziomu Wiedźmina:

11. Umiejętność rzucania czarów Wiedźmińskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. –10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
12. Szał wiedźmiński – w przypadku zagrożenia życia wiedźmin może wykonać podwójną ilość ataków podczas walki wręcz (dzięki społowieniu opóźnieniu broni).
13. Widzenie w ciemnościach – wzrok postaci jest przystosowany także widzenia w ciemnościach (zasięg i ostrość jest identyczna jak w dzień).
14. Rozpoznanie potworów – % rzut na mądrość, po udanym rzucie wiedźmin wie co to za potwór oraz zna jego słabe strony.
15. Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem: (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %–owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej rundzie nie można już nic innego robić
16. Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, mierzony atak wręcz bronią tnącą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (–1% na poziom Wiedźmina) to liczy się tylko połowa jego wyparowań.
17. Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody, trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %–wego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później (np. jako komponent). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu np. Mikstur.
18. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji odpowiednio rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Wiedźmina, zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała ta esencja, udane po %–wym rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz TABELA KOMPONENTÓW).

Od 10–go poziomu Wiedźmina:

19. Finezyjny Atak – umiejętność wykonania dodatkowego ataku np. wręcz (boks, karate, oczywiście jeśli jest się biegłym w tym) równocześnie z atakiem bronią (zależnie od możliwości i MG). Najczęściej używaną, skrajną odmianą tej zdolności jest podcięcie – wytrącenie z równowagi postaci (nie więcej niż dwukrotnie cięższej od siebie): udane gdy wykona się %–owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 ZR (akt.) i 1/10 INT, a przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. ZR –1% na poziom Wiedźmina.
20. Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określoną część ciała poza tułowiem. Trafienie w głowę utrudnione jest o 80 pkt, natomiast trafienie w łapę lub ogon o 50 pkt. W wypadku dużych potworów MG ma prawo zmniejszyć te ograniczenia nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała, a Żywotność jako połowę normalnej, przy czym jeśli zranienie osiągnie tę wartość to cześć ta jest bezwładna, a gdy całą wartość – zniszczona (w wypadku głowy oznacza to śmierć). Rany, które odnosi się na daną część ciała tylko w 1/10 części obniżają Żywotność ogólną.

KASTA RYCERSKA



RYCERZ

1. Przynależność: Rycerze to elitarna grupa wojowników pochodzenia szlacheckiego, kierująca się w życiu własnym, ściśle przestrzeganym kodeksem.
2. Charakter: Każdy praworządny (Praw. Dobry, Praw. Neutr., Praw. Zły), przy czym najmniejsze uchybienie wobec praworządności może pociągnąć za sobą bardzo ostre konsekwencje.
3. Rasy: Ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, reptillioni oraz rzadko półorki.
4. Kodeks Postępowania: Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej.

KODEKS RYCERSKI:

1) Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nierycerskich i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2) Rycerz powinien być walecznym, odważnym i dzielnym (tzn. nie poddającym się łatwo, być nieustraszonym, nie narzekać na jakiekolwiek trudności, wysiłki i bóle; z tego też powodu Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10–cio krotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół).
3) Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem).
4) Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, nie zdradzi go itp.).
5) Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.).
6) Celem każdego Rycerza jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od innych zysków np. finansowych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie, gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie).

5. Dwuklasowcy: Rycerza można połączyć tylko z Kapłanem, jednakże w odpowiednich okolicznościach można zezwolić na łączenie z Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, a nawet Alchemikiem (w tych 2 ostatnich przypadkach by rzucić czar Rycerz musi się wcześniej pozbyć zbroi i cięższego uzbrojenia).
6. Używana Broń: Każdy Rycerz ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca). Druga to tzw. broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młoty, maczugi, topory, korbacze, a nawet oskardy). Praktycznie poza bronią białą (zasadniczo każdą, też i krótką jak sztylety itp.) i drzewcową do walki konnej Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary, nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Rycerz rasy elfów, kuszą przez półorki i niektóre formacje Rycerzy ludzi), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).
8. Używanie Magii: Rycerze gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp. Nigdy jednak nie użyją w walce magii zamiast broni (nie przeszkadza im to stosować broni magicznej). W rzadkich wypadkach i w zależności od potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itp.

9. Formacje: Rycerzy spotyka się praktycznie w każdej formacji, od samotnych awanturników po wielkie armie. Jednak bez względu na formację Rycerz musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami, ew. dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Rycerskie to prawie zawsze formacje konne – kawaleria.
10. Tytuły:
    Poziom 1–4 JEZDNY
    Poziom 5–9 PANCERNY
    Poziom 10–14 KAWALER
    Poziom 15–17 PIERWSZY KAWALER
    Poziom 18 PAN RYCERSTWA
    Poziom 19 KSIĄŻĘ RYCERSTWA
    Poziom 20+ KRÓL RYCERSTWA
11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród oraz pełną liczbę stronników (równą 1 na 10 CH Kawalera)
    Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczególnie niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10–ciu rycerzy na każdy poziom powyżej 15–go.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.).
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Rycerza:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH.) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (– 1% na poziom Rycerza).
2. Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR. – 1% na poziom Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się istota trafiana nie odnosi żadnych ran).
4. Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %–owy rzut na akt. ZR (– 1% na poziom Rycerza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %–owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Rycerz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Rycerza o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy + rundę na poziom Rycerza.
6. Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
7. Dworność – Umiejętność właściwego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %–owy rzut na CH.
8. Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale jest dwukrotnie wolniejszy, tzn. SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + runda na poziom Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %–owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na Strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowego, dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 10 ran.

Od 1–go poziomu Rycerza:

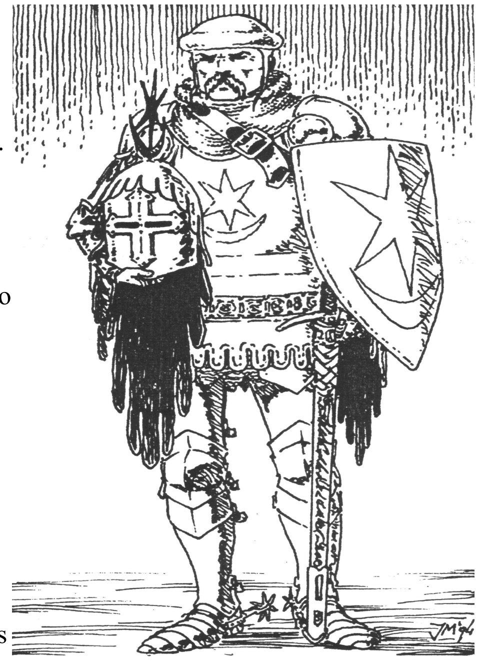
11. Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych rundach (runda na poziom Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Rycerza walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
12. Niszczące cięcie – Umiejętność dwukrotnie wolniejszego zadawania ciosów tnących, które szczególnie ciężko uszkadzają zbroje (itp.), ilość uszkodzeń od udanego Trafienia jest dwukrotnie większa + dodatkowo 1 na poziom Rycerza.
13. Ofensywny Atak – Zrezygnowanie z obrony broni w celu lepszego Tr: tzn. o tyle, ile wynosiła OBR z broni (np. bonus – 20%) zwiększa się Tr.
14. Defensywny Atak – Podwojenie skuteczności obronnej broni kosztem Tr: tzn. np. obrona broni o bonusie – 20% wzrasta do bonus – 40%, a Trafienie maleje o tą wartość (bonus – 20%).
15. Podstawy Tarczownika – Zastawianie się tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń z ciosu przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a resztę zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
16. Przystawienie – Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).

17. Wyłuskanie – Umiejętność wytrącania broni własną bronią o podobnych rozmiarach (zamiast ataku): udane jeśli wyszedł %–owy rzut na połowę biegłości we własnej broni (maks. 95%), a przeciwnikowi nie wyszedł ten rzut (maks. na 95%, zmniejszony o – 1% na poziom Rycerza).
18. Znajomość heraldyki – Umiejętność rozpoznawania po godłach, herbach itp. oznakach przynależności klasowej i społecznej (i ew. znajomość historii rodu, jeśli dotyczy rodzinnych stron) danej postaci: %–owy rzut na MD. +bonus 1/10 INT.

Od 10–go poziomu Rycerza:

19. Formowanie Szyku – Umiejętność ustawienia 4 Gwardzistów lub 2 innych żołnierzy na jednym polu tak, by stojąc obok siebie nie przeszkadzali sobie w walce: udane po pomyślnym rzucie na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD., przy czym trwa rundę na poziom Rycerza lub do rozbicia szyku.
20. Straszliwe cięcie – Umiejętność stosowania zamaszystego cięcia przeciwko kilku przeciwnikom naraz, o ile stoją oni w prostej linii i są w zasięgu broni (zależne ściśle od MG).

PALADYN



1. Przynależność: Paladyn to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem dobra, prawa i ew. własnej wiary, inaczej mówiąc połączenie natchnionego rycerza bez skazy z obrońcą wiary (typu Kapłana). Paladynami byli np. niektórzy legendarni rycerze Króla Artura (Rycerze Okrągłego Stołu).
2. Charakter: Tylko Praw. Dobry.
   Uwaga: W momencie gdy Paladyn chce uczynić coś wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe wywołać u Paladyna poczucie winy z powodu popełnienia niewłaściwego uczynku – wyrzuty sumienia powodują, że Paladyn nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych własności, a w krytycznych sytuacjach można zredukować doświadczenie do połowy czy nawet dodatkowo uświadomić takiego delikwenta, że nie przyswaja (nie dostaje) już odtąd nowego doświadczenia.
3. Rasy: Ludzie, elfy, półelfy i reptillioni, bardzo rzadko półolbrzymy i półorki, ale tylko do 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Umiejętna gra Paladynem należy do rzeczy niebywale trudnych, przez co nie zaleca się tej profesji dla osób niespokojnych, niestałych itp. Paladyn jak każdy Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej.

KODEKS RYCERSKI:

1) Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nierycerskich i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2) Rycerz powinien być walecznym, odważnym i dzielnym (tzn. nie poddającym się łatwo, być nieustraszonym, nie narzekać na jakiekolwiek trudności, wysiłki i bóle; z tego też powodu Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10–cio krotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół).
3) Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem)
4) Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, nie zdradzi go itp.)
5) Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.)
6) Celem każdego Rycerz jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od innych zysków np. finansowych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Paladyni są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie). Paladyni ponadto mają za cel szerzenie dobra, poprzez np. ustanawianie dobrych praw, niszczenie siedlisk zła i ewidentnie złych istot, przywoływanie ewidentnie dobrych potężnych istot, głoszenie dobrej wiary i zdobywanie dla niej wyznawców itp. Paladyn powinien także zawsze śpieszyć z pomocą słabszym, pokrzywdzonym i potrzebującym jej tzn. bez względu na wynagrodzenie itp. tam gdzie jest to możliwe powinien pomagać, wspierać finansowo, bronić itp.

5. Dwuklasowcy: Paladyna można łączyć tylko z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej,Paladyni mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary, czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Paladyn z rasy elfów, kuszą przez niektóre formacje Paladynów ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Każde, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość to będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).
8. Używanie Magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, chociaż lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (która może być magiczna). W rzadkich wypadkach i miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd (zależnie od MG). Dopiero od 10–go poziomu Paladyn którego wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50% może zgłosić się do Kapłana własnej wiary, by wyznaczyli mu świętą misję po wypełnieniu której przy składaniu ofiary

Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się odtąd czarami kapłańskimi tak jakby był Kapłanem z 0–wego poziomu (która rośnie wraz z nowymi poziomami tzn. np. na 20–ym poziomie ma taką moc rzucania czarów jak Kapłan z 10–go poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD, UM, PM i Wiary.
Uwaga: Paladyn przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Kapłana, a rzucać czary Kapłańskie z magicznych pergaminów umie tylko połowicznie (rzut na połowe UM – 5% na krąg magii czaru). Ponadto Paladyni mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie dobrych np. tarczami paladyńskimi, świętymi mieczami paladyńskimi czy świętymi białymi zbrojami paladyńskimi (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Maga lub Astrologa). Paladyn ma ponadto moc (rzut na UM) przywoływania swego konia paladyńskiego (jeżeli już go zdobędzie).

9. Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Paladynów jako samotnych lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami lub dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Paladynów to prawie zawsze formacje konne – kawaleria.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	STRAŻNIK PRAWOŚCI
Poziom 5–9	STRAŻNIK DOBRA
Poziom 10–14	RYCERZ DOBRA
Poziom 15–17	RYCERZ ŚWIATŁOŚCI
Poziom 18	PAN ŚWIATŁOŚCI
Poziom 19	KSIĄŻĘ ŚWIATŁOŚCI
Poziom 20+	KRÓL ŚWIATŁOŚCI

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród z ufundowaną (i poświęconą) wewnątrz kapliczką własnego Bóstwa oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Rycerza Dobra).
    Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczególnie niebezpiecznych okolicach) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10–ciu rycerzy na każdy poziom powyżej 15–go.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami (itp.) oraz ufundować świątynię własnemu Bóstwu (i opiekować się nią).
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Paladyna:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (– 1% na poziom Paladyna).
2. Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Paladyna) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
4. Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %–owy rzut na akt. ZR (– 1% na poziom Paladyna) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %–owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Paladyn ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie Paladyna o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy + rundę na poziom Paladyna.
6. Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lancą).
7. Dworność – Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %–owy rzut na CH.
8. Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się społowioną SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + rundę na poziom Paladyna, o ile wykonało się pozytywny %–owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nie przerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 12 ran.

Od 1–go poziomu Paladyna:

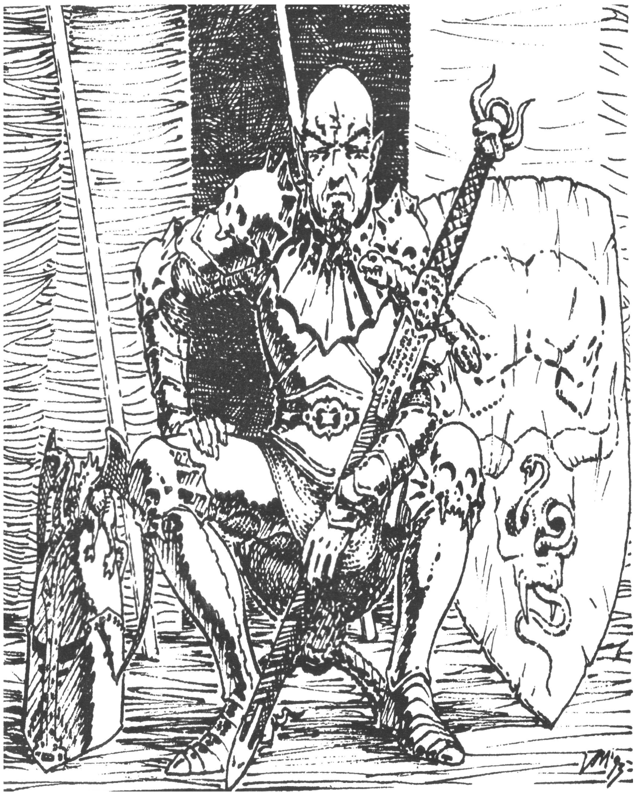
11. Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych minutach (rundę na poziom Paladyna) bitwy (min. 10 osób na poziom Paladyna walczących naraz) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.
12. Przywrócenie Witalności – Umiejętność raz na 24 godziny leczenia lekkich ran poprzez nakładanie rąk na (nieruchome) ciało trwające pełną rundę i uzdrawiające z 10 ran na poziom Paladyna (maks. 100).

13. Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
14. Emanacja Dobra – Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamią tej formy zaklęcia na połowę jej wartości nr. 3 (– 1% na poziom Paladyna).
    Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy zła.
15. Podstawy Tarczownika – Zastawianie się tarcza kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczy (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie uszkodzenia przyjmuje tarcza [normalnie przyjmuje 1/4 ich], a nie zbroja) oraz umiejętność wykorzystywania tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
16. Przystawienie – Powstrzymanie udanego Trafienia przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10 skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
17. Modlitwa – Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10% na strach – 2) i dająca bonus 10% +10% na 10 poziomów Paladyna do Trafienia Paladynowi i towarzyszom w zasięgu 1/10 SZ metrów wokół: możliwa tylko raz dziennie przez okres rundy na poziom Paladyna o ile Paladyn wykonał udany %–owy rzut na Wiarę.
    Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez paladyna i kapłana.
18. Uaktywnienie Dobra – Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie dobrych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy paladyńskich): % rzut na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD. (pierwsze trwa 1–10 dni, kolejne tylko 1 rundę).

Od 10–go poziomu Paladyna:

19. Czary Kapłańskie – Posługiwanie się czarami Kapłańskimi (tak jakby było się Kapłanem z 0–wego poziomu) oczywiście jeśli spełniło się wyznaczoną ku temu specjalną misję i złożyło (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Odwrócenie Martwiaka – Poprzez odpowiednią modlitwę (rzut na Wiarę) i ukazaniu symbolu Bóstwa określonemu martwiakowi spowodowanie jego ucieczki (na rundę na poziom Paladyna) jeśli nie wykona udanego rzutu na zaklęcia – 1% na poziom Paladyna, ew. zagłady, jeśli nie wykona ponadto %–owego rzutu na przetrwanie – 4 (– 1% na poziom Paladyna).

CZARNY RYCERZ



1. Przynależność: Czarny Rycerz to Rycerz, który poza Kodeksem Rycerskim w swym życiu kieruje się szerzeniem zła i budowaniem własnej potęgi opartej najczęściej na złych prawach i istocie zła (ew. zależnie od własnej wiary), inaczej mówiąc jest to połączenie natchnionego, bezlitosnego Rycerza i początkującego Czarnoksiężnika.
2. Charakter: Tylko Praw. Zły.
   Uwaga: W momencie gdy Czarny Rycerz chce postąpić wbrew charakterowi, MG ma prawo przejąć tę postać i pokierować nią tak by nie uczyniła tego, a jeśli to jest niemożliwe naznaczyć Czarnego Rycerza poczuciem winy, że zrobił niewłaściwy uczynek. W takim wypadku wyrzuty sumienia powodują, że Czarny Rycerz nie jest w stanie używać swych nadprzyrodzonych własności. W krytycznych sytuacjach można zredukować mu doświadczenie do połowy czy nawet dodatkowo uświadomić takiego delikwenta, że nie przyswaja (nie dostaje) już odtąd nowego doświadczenia.
3. Rasy: Czarnych Rycerzy spotyka się tylko wśród ludzi, półelfów, elfów, półolbrzymów i półorków.
4. Kodeks Postępowania: Czarny Rycerz jak każdy Rycerz w swym postępowaniu kieruje się Kodeksem Rycerskim, którego wytyczne przedstawione są poniżej, aczkolwiek mogą być częściowo zmieniane w zależności od krainy, obowiązujących w niej praw i zwyczajów. Kodeks ten stosowany jest tylko wobec przeciwników o wysokiej klasie lub funkcji społecznej.

KODEKS RYCERSKI:

1) Rycerz jest szlachetny i uczciwy w walce (tzn. o ile istnieje możliwość walczy na zasadzie pojedynków. Niekiedy, zależnie od charakteru, powinien pozwolić przeciwnikowi na podniesienie upuszczonej broni). Nie stosuje forteli, podczas walki stara się dostosować do broni przeciwnika (nie dotyczy to broni nierycerskich i przeciwników, którzy nie walczą w ten sposób).
2) Rycerz powinien być walecznym, odważnym i dzielnym (tzn. nie poddającym się łatwo, być nieustraszonym, nie narzekać na jakiekolwiek trudności, wysiłki i bóle; z tego też powodu Rycerz nigdy nie cofa się przed walką, chyba że suweren rozkaże mu odwrót lub gdy walka jest bezsensowna np. przeciwko min. 10–ciokrotnie liczniejszemu wrogowi, a nawet jeśli do tego dojdzie wycofuje się jako ostatni chroniąc tyły uchodzących sojuszników i przyjaciół).
3) Rycerz zachowuje się przyzwoicie, godnie i dystyngowanie (tzn. nigdy nie przekracza pewnych norm moralnych i obyczajowych, dba o honor swój i osób które reprezentuje, odznacza się ogładą, opanowaniem i umiarem).
4) Rycerz jest posłuszny i lojalny wobec zwierzchnika (bez wahania wykona każde polecenie suwerena, o ile nie koliduje ono z charakterem i Kodeksem Rycerskim, nie zdradzi go itp.).
5) Rycerz jest dworny wobec dam (tzn. powinien być taktowny, uprzejmy, godny zaufania, nienaganny pod względem etycznym i towarzyskim, a także dba o honor dam itp.).
6) Celem każdego Rycerz jest poszukiwanie sławy i chwały rycerskiej, a nie bogactw (tzn. wykonanie wielkiego czynu rycerskiego, udział w zwycięskim boju, pokonanie silnego przeciwnika lub potwora, jest dla nich o wiele ważniejsze od innych zysków np. finansowych).

Przestrzeganie wszelkich praw i obyczajów oraz częste wystąpienia w ich obronie sprawiają, że Czarni Rycerze są bardzo mile widziani i nierzadko darmowo goszczeni w każdych cywilizowanych stronach, szczególnie gdy nie nadużywają gościnności i chętnie deklarują pomoc zbrojną w okolicznych problemach (ew. też jako sędziowie), chociaż gdy uwidocznią swe prawdziwe oblicze często sytuacja może ulec zmianie. Czarni Rycerze dodatkowo mają za cel szerzenie zła (unikając jeśli to możliwe chaosu), poprzez np. ustanawianie złych praw, niszczenie siedlisk dobra i ewidentnie dobrych istot, przywoływanie ewidentnie złych potężnych istot, tworzenie podłoża pod panowanie zła, itd.

5. Dwuklasowcy: Czarnego Rycerza można łączyć z Kapłanem, ew. niekiedy z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ma obowiązek posługiwania się trzema rodzajami broni, z czego jedną z nich jest broń drzewcowa do walki konnej (kopia albo lanca), druga to broń podstawowa z klasy białej (miecz, szabla, rapier), a trzecia to broń zastępcza typu białej (młot, topór, maczuga, korbacz, czy ew. oskard). Praktycznie poza każdą bronią białą i drzewcową do walki konnej Czarni Rycerze mogą używać też włóczni, oszczepów oraz rzadkich broni (itp.) typu tarsary, szlapary czy nawet (jeśli im się uda zdobyć i wyszkolić) półtalerzy, natomiast gardzą broniami dalekiego zasięgu jak łuki czy kusze, choć w niektórych wypadkach wolno im się nimi posługiwać (np. łukiem Czarny Rycerz z rasy elfów, kuszą przez półorki i niektóre formacje Czarnych Rycerzy ludzi, czy ew. zależnie od MG), jednakże nigdy pod groźbą utraty honoru rycerskiego nie użyją jej przeciwko otwarcie walczącemu przeciwnikowi, a szczególnie przeciwko innym Rycerzom.
7. Używane Zbroje: Czarni Rycerze mogą używać każdej zbroi, aczkolwiek lubują się w zbrojach ciężkich (górne, tułowiowe, płaszczyznowe, płytowe) i jeżeli tylko będą mieli możliwość, będą ich używać. W sytuacjach pokojowych preferują bogate szaty (ew. szaty zrobione ze skór smoczych).
8. Używanie Magii: Początkowo (do 10 poziomu) gardzą i nie umieją się posługiwać magią, choć lubią korzystać z magicznych broni, zbroi, tarcz, ochronnych talizmanów, itp., jednakże nigdy nie użyją w walce magii zamiast broni (choć lubią posługiwać się bronią magiczną). W rzadkich wypadkach i w miarę potrzeb, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu

umagicznionego), itd (zależnie od MG). Dopiero od 10–go poziomu Czarny Rycerz którego Wiara w wyznawanego Boga jest większa od 50% może zgłosić się do Kapłanów własnej wiary i prosić ich by wyznaczyli mu świętą misję, po wypełnieniu której przy składaniu ofiary Bóstwu może zostać zauważony przez nie i naznaczony mocą posługiwania się czarami czarnoksięskimi tak, jakby był Czarnoksiężnikiem z 0–wego poziomu (moc ta rośnie wraz z nowo nabywanymi poziomami tzn. np. na 20–ym poziomie Czarny Rycerz ma taką samą moc rzucania czarów jak Czarnoksiężnik z 10–go poziomu). Oczywiście obowiązują go wszelkie ograniczenia w posługiwaniu się czarami wynikające z INT, MD, UM, PM i Wiary.
Uwaga: Czarny Rycerz przy tym nie zyskuje żadnych zdolności Czarn., a rzucać czary Czarn. z magicznych pergaminów umie odtąd tylko połowicznie (rzut na połowę UM – 5% na krąg magii czaru). Ponadto Czarni Rycerze mają też moc posługiwania się przedmiotami naznaczonymi tylko dla istot ewidentnie złych np. przeklętymi ognistymi pejczami, mieczami nicości czy czarnymi zbrojami (jednakże uaktywniać ich poszczególne zdolności może po odpowiednim instruktażu Czarnoksiężnika lub Astrologa). Czarny Rycerz ma ponadto moc przywoływania (rzut na UM) swego demonicznego konia, jeżeli już go zdobędzie.

9. Formacje: Każda, aczkolwiek najczęściej spotyka się Czarnych Rycerzy samotnie lub w małych grupach awanturników. Jednak bez względu na formację musi on mieć (logiczny) cel przebywania w takiej grupie i jeżeli jest to legalnie możliwe będzie się starał zostać jej przywódcą, ustępując tylko lepszym (itp.) od siebie Rycerzom, sławnym i doświadczonym postaciom z nie sprzecznymi poglądami ew. dużo znamienitszej arystokracji.
   Uwaga: Formacje Czarnych Rycerskie to prawie zawsze formacje konne – kawaleria.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	ZWIASTUN CIEMNOŚCI
Poziom 5–9	ZWIASTUN ZŁA
Poziom 10–14	RYCERZ ZŁA
Poziom 15–17	RYCERZ CIEMNOŚCI
Poziom 18	PAN CIEMNOŚCI
Poziom 19	KSIĄŻĘ CIEMNOŚCI
Poziom 20+	KRÓL CIEMNOŚCI

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę o charakterze wojskowym np. kasztel, zameczek, gród wzbogacone o podziemia oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Rycerza Zła).
    Poziom 15–19 musi posiadać własny zamek ew. twierdzę (w szczególnie niebezpiecznych okolicach), wzbogacone o obszerne podziemia (lub katakumby) oraz własny poczet rycerski (jazdę) w sile min. 10–ciu rycerzy na każdy poziom powyżej 15–go.
    Poziom 20+ zobowiązany jest do posiadania własnego księstwa np. miasto z otaczającymi go obszarami oraz dysponować elitarną armią złożoną głównie z martwiaków (zależnie od etosu).
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Czarnego Rycerza:

1. Wyzwanie – Umiejętność użycia odpowiednich słów (rzut na CH) w celu wyzwania na pojedynek (żołnierza lub rycerza): udane jeśli osoba ta nie odparła tej formy sugestii – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza).
2. Wytrwałość – Dwukrotnie wolniejsze męczenie się, tzn. Wytrzymałość na typowe zmęczenie (np. w walce) równa się (w rundach) 2/10 aktualnej Żywotności + 2/10 wolnej (nieobciążonej) Siły Fizycznej.
3. Zamaszyste cięcie – Dwukrotnie wolniejszy, nadzwyczaj silny, wymagający dużego zamachu cios tnący, celujący w newralgiczne miejsca: jeśli trafiany przeciwnik nie uchyli się (nie wykona udanego rzutu na akt. ZR – 1% na poziom Czarnego Rycerza) to podwaja skuteczność raniącą ataku (po udanym uchyleniu się nic nie rani).
4. Powalenie – Dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie przy udanym Trafieniu pozwalające wybić z równowagi osobę o podobnym ciężarze: %–owy rzut na akt. ZR (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) albo przewraca (lub zwala z konia), co uniemożliwia czynną obronę i ataki przez całą rundę.
   Uwaga: Próby podnoszenia będąc atakowanym można podejmować tylko raz w rundzie (na końcu, udana po %–owym rzucie na akt. ZR; nieatakowany podnosi się automatycznie).
5. Gniew Rycerski – Odmiana szału w jaki Czarny Rycerz ma prawo wpaść po urazie honoru, w chwili śmierci przyjaciela itp., powiększający Trafienie o bonus 5% + 5% na 3 poziomy, trwające przez 3 rundy. +rundę na poziom Czarnego Rycerza.
6. Jeździectwo – Umiejętność perfekcyjnej jazdy i walki konnej dająca bonus 10% do Trafienia w stosunku do piechoty oraz o 10% zwiększająca szansę utrzymania się na koniu w krytycznych momentach (np. po Trafieniu lanca).
7. Dworność – Umiejętność wzorowego zachowania i dobierania słów (w odpowiednim towarzystwie), pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie, jeśli poprzedni był niekorzystny: %–owy rzut na CH.
8. Podtrzymanie Życia – Zachowanie przytomności podczas agonii oraz ryzykowna umiejętność powstrzymania własnej agonii i wynikającej z niej słabości ciała (można w tym stanie nadal np. walczyć, ale ma się społowioną SZ i ilość ataków) na czas 5 rund + rundę na poziom Czarnego Rycerza, o ile wykonało się pozytywny %–owy rzut na szok – 4 (nieudany wywołuje natychmiastowy zgon).
9. Odporność na Strach – Naturalna dodatkowa odporność na strach, pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany.
10. Zwiększone Zdrowienie – Samowyleczenie po wygodnym (np. w łóżku), nieprzerwanym śnie przez 8 godzin dodatkowo 8 ran.

Od 1–go poziomu Czarnego Rycerza:

11. Szał bitewny – Odmiana furii w pierwszych minutach (runda na poziom Czarnego Rycerza) bitwy (min. 10 osób na poziom Czarnego Rycerza naraz walczących) pozwalająca na oddanie podwójnej ilości ataków w walce wręcz.

12. Ukrycie Witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnego Rycerza umiejętność ukrycia własnych sił życiowych przed wykryciem życia (np. martwiaków), co pozwala na nietykalność z ich strony o ile samemu nie zachowa się agresywnie itp. (zależne od MG): udane po pozytywnym %–owym rzucie na MD.
13. Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie dobrych, złych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
14. Emanacja Zła – Roztaczanie pseudo naturalnej aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre [lub magiczne o dobrym charakterze], które nie przełamią tej formy zaklęcia na połowę jej wartości (– 1% na poziom Czarnego Rycerza).
    Uwaga: aureola ta jest w stanie zneutralizować wpływ niektórych czarów opartych na mocy dobra.
15. Pozyskiwanie Martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – 1% na poziom Czarnego Rycerza z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %–owy rzut na 1/2 Wiary +1/10 INT +1/10 MD. (1 taka próba trwa 1–10 rund i jeśli okaże się nieudana uniemożliwia dalsze).
    Uwaga: Szalony, wysoce inteligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.
16. Przerażenie – Raz dziennie dwukrotnie wolniejsze atakowanie z roztaczaniem wokół lęku i strachu (przez rundę na poziom Czarnego Rycerza): atakująca wręcz osoba, która nie odeprze lęku – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) nie zaatakuje, a jeśli nie odeprze po tym strachu – 2 (– 1% na poziom Czarnego Rycerza) ucieka (odpierając strach co rundę).
17. Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności, %–owy rzut na Mądrość.
18. Uaktywnianie Zła – Umiejętność uaktywniania działania ewidentnie złych przedmiotów magicznych (np. artefaktów, mieczy nicości): %–owy rzut na sumę 1/2 UM, 1/10 INT i 1/10 MD. (pierwsze trwa 1–10 dni, kolejne tylko 1 rundę).

Od 10–go poziomu Czarnego Rycerza:

19. Czary Czarnoksięskie – Czarny Rycerz uzyskuje moc posługiwania się czarami Czarnoksięskimi (tak jakby był Czarnoksiężnikiem z 0–wego poziomu) oczywiście jeśli spełnił wyznaczona ku temu specjalną misję i złożył (udanie) ofiarę dla własnego Bóstwa.
20. Porażenie Złem – Raz dziennie (przez rundę na poziom Czarnego Rycerza) dwukrotnie wolniejsze atakowanie z właściwością zadawania bardziej krwawych ran (o 5 ran na poziom Czarnego Rycerza więcej, o ile zranił).

ZŁODZIEJ



1. Przynależność: Złodziej to postać, która swe bogactwo i znaczenie opiera na dobrach, które w mniej lub bardziej legalny sposób pozyska (ukradnie) od innych osób, organizacji itp.
2. Charakter: każdy niepraworządny (Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Neutr.Zły, Chaot.Dobry, Chaot.Neutr., Chaot.Zły).
3. Rasy: każda, z wyjątkiem reptillionów, jednakże wśród półolbrzymów i krasnoludów nie spotyka się Złodziei powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: unikając walki w sposób skryty stara się dostać do upatrzonego mienia i wykraść je, ponadto uważa się za najlepszego speca od wszelkich zabezpieczeń i pułapek, przez co rozbezpieczanie ich traktuje jako sprawę honorową.
5. Dwuklasowcy: tylko z Wojownikiem, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Iluzjonistą, Alchemikiem, ew. z Czarnoksiężnikiem lub Kupcem, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z Łowcą.
6. Używana Broń: każda, chociaż gardzą broniami długimi (przez to nieporęcznymi), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopiami i lancami.
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2–krotnie ograniczające ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc Złodzieje nie lubią ich nosić.
8. Używanie Magii: Złodzieje nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego itp. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%–owy rzut na połowę UM i – 5% na każdy krąg magii czaru).
9. Formacje: Złodzieje najczęściej działają samodzielnie, choć bardzo lubią stowarzyszać się z postaciami, które mogą zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji).
10. Tytuły:

poziom 1–4	ZŁODZIEJASZEK
poziom 5–9	RABUŚ
poziom 10–14	MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom 15–17	WIELKI MISTRZ ZŁODZIEJSKI
poziom 18	STRAŻNIK GILDII
poziom 19	KSIĄŻĘ ZŁODZIEI
poziom 20+	KRÓL ZŁODZIEI

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 – musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników (równą 1/10 CH. Mistrza Złodziejskiego).
    Poziom 15–19 – musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, pałacyk oraz organizację złodziejską złożona min. z 10 osób na poziom Złodzieja powyżej 15.
    Poziom 20+ – musi kontrolować na danym obszarze półświatek złodziejski oraz zbierać stały haracz z danego obszaru (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp).
12. Zdolności: zdolności nie dotyczącej Tr., której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania).

Od 0–go poziomu Złodzieja:

1. Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia: pobieżne trwające 5 rund: udane przy %–owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %–owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 MD.; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %–owy rzut na sumę 1/ 10 INT, 1/10 MD, 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR trwające średnio 1–100 rund.
4. Nasłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %–owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
6. Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%–owy rzut na

sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.

7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%–owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się ew. przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% +20% na poziom Złodzieja aktualnej wartości przedmiotu: udane po %–owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
9. Przystawienie – powstrzymanie udanego Tr przed zranieniem (ew. małe zranienie na 1/10skuteczności) przez broń kłutą (ew. tnącą), z możliwością zadania (reszty) ran w każdej chwili później (o ile nie zostanie się czymś nowym zaskoczonym).
10. Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %–owy rzut na akt. ZR,ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %–owym rzucie ofiary na 1/2 akt. SZ.

Od 1–go poziomu Złodzieja:

11. Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, spękanych murach itp.: %–owy rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. zmniejszony o b. 1% na każdy metr wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
12. Ciche chodzenie – bezgłośne poruszanie się (skradanie): %–owy rzut na akt. ZR, ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co rundę).
13. Kieszonkostwo – podbieranie małych przedmiotów (doliniarstwo) np. sakiewki, ozdoby itp.: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ, z możliwością wykrycia przez ofiarę lub osoby towarzyszące po udanym %–owym rzucie na sumę ich 1/10 SZ i 1/10 INT – 1% na poziom Złodzieja.
    Uwaga: odczekanie na odpowiedni moment trwa minimum 1–10 rund.
14. Prześliźnięcie – umiejętność ominięcia pułapki (najczęściej zapadni itp. powierzchniowych) bez jej zadziałania, %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 SZ (trwające 1–10 rund na pole).
    Uwaga: Złodziej może objaśnić innym ten sposób (%–owy rzut na Mądrość) i mogą tak samo próbować ją ominąć (%–owy rzut na 1/2 akt. ZR).
15. Unik – ewolucyjne uchylenie się przed jednym, spodziewanym, długo sygnalizowanym atakiem (szarża, obalanie, tratowanie), ciosem (przetrącenie, zamaszysty i straszliwy atak) lub przed 1 strzałem z daleka: %–owy rzut na akt. ZR czy było to skuteczne. W niektórych (zależnie ściśle od MG) sytuacjach skuteczny unik może społowić np. efekt zionięcia, eksplozji itp.
    Uwaga: w tej rudzie nic już nie można innego robić.
16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %–owym rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o b. – 5% na krąg magii czaru.
17. Oswobodzenie – umiejętność poluzowania i wysunięcia się z więzów, niektórych pułapek, czy słabego uścisku (o ile istnieją realne szanse ku temu): %–owy rzut na sumę 1/10 SF, 1/10 INT i 1/10 ZR.
    Uwaga: oswobadzanie trwa od 1r w przypadku uścisku i do 1–10 godzin jeśli z więzów itp. (zależnie od MG).
18. Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Złodziejowi na nauczenie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności zabójcy lub kupca, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
    Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może zostać już nigdy zmieniona itp.

Od 10–go poziomu Złodzieja:

19. Analiza pułapki – umiejętność identyfikacji mechanizmu i innych parametrów niemagicznej pułapki, umożliwiające (o ile jest to możliwe) znalezienie bezbłędnego sposobu na jej rozbezpieczanie, ominięcie albo poznanie zasady działania (w celu np. nauczenia się jak ją zakładać): pobieżne (trwa rundę) %–owy rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD. albo szczegółowe (trwa min. 1–10 godzin) %–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
20. Wycieranie symboli magicznych – umiejętność ścierania znaków magicznych (runów), ew. linii w figurach magicznych (pentagramy, koła magiczne itp.), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–owym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. zmniejszone o b. min – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) w wypadku figur magicznych reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, przy czym nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.

ZABÓJCA



1. Przynależność: Zabójca to postać, która specjalizuje się w skrytym eliminowaniu niewygodnych osób, najczęściej za pieniądze (najemny morderca).
2. Charakter: każdy nie dobry (Praw. Neutr., Praw. Zły, Neutr. Neutr., Neutr. Zły, Chaot. Neutr., Chaot. Zły).
3. Rasy: brak jedynie wśród gnomów i hobbitów, ponadto wśród krasnoludów nie spotyka się Zabójców powyżej 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Zabójcy poza osobistymi porachunkami eliminują konkretne istoty na podstawie kontraktów z bogatymi i ważnymi osobistościami, gdyż zapewnia im to pewną rękojmię przeżycia w przypadku wpadki. Z tego też powodu Zabójcy nigdy nie wydają swego pracodawcy, a w wypadku niezrealizowania kontraktu często zwracają otrzymaną zaliczkę.
5. Dwuklasowcy: tylko z Wojownikiem, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem, ponadto w wyjątkowych sytuacjach MG może pozwolić na połączenie ze Złodziejem lub Kupcem.
6. Używana Broń: każda, choć nie lubią broni długich (przez to nieporęcznych), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopii i lanc.
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2–krotnie ograniczająca ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR.), więc nie lubią ich nosić.
8. Używanie Magii: Zabójcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%–owy rzut na połowę UM – 5% na krąg magii czaru).
9. Formacje: najczęściej działają samodzielnie, chociaż lubią stowarzyszać się z postaciami, które są w stanie zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji).
10. Tytuły:

poziom 1–4	ZŁOCZYŃCA
poziom 5–9	SKRYTOBÓJCA
poziom 10–14	LIKWIDATOR
poziom 15–17	WIELKI LIKWIDATOR
poziom 18	MISTRZ MORDU
poziom 19	KSIĄŻĘ MORDU
poziom 20+	KRÓL MORDU

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi dysponować tajną siedzibą np. karczmą, gospodą, podziemiami oraz pełną liczbą stronników (równą 1/10 CH. Likwidatora).
    Poziom 15–19 musi mieć dużą siedzibę typu zameczek, podziemia oraz organizację zabójców złożoną min. z 10 osób na poziom Zabójcy powyżej 15.
    Poziom 20+ musi kontrolować na danym obszarze półświatek zabójców oraz kontrolować władzę na danym obszarze (dzielnica, wioska, małe miasteczko itp).
12. Zdolności: zdolności której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania):

Od 0–go poziomu Zabójcy:

1. Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) itp, w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia itp: pobieżne trwające 5 rund: udane przy %–owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %–owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itp.
3. Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %–owy rzut na sumę 1/2 ZR akt i 1/10 MD.; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %–owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD., 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR trwające średnio 1–100 rund.
4. Nasłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %–owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
6. Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości, ew. silnych emocji przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.

7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%–owy rzut na wytrzymałość) Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się odpowiednie przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp., maks. o 10–100% +20% na poziom Zabójcy aktualnej wartości przedmiotu: udane po %–owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
9. Precyzyjne pchnięcie – dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany atak wręcz bronią kłutą celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.
10. Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %–owy rzut na akt. ZR (ew. możliwość kompletnego zaskoczenia podczas wyjścia z cienia po nieudanym %–owym rzucie ofiary na 1/2 SZ. akt.).

Od 1–go poziomu Zabójcy:

11. Podstawy wspinaczki – umiejętność prawie alpinistycznego wspinania się po skałach, drzewach, spękanych murach itp: %–owy rzut na sumę akt. ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. zmniejszone o b. 1% na każdy metr. wysokości powyżej 2 (sprawdzane co 2 m).
12. Ciche chodzenie – bezgłośne poruszanie się (skradanie): %–owy rzut na ZR. akt., ponadto dwukrotnie spowalnia normalny chód (sprawdzane co rundę).
13. Precyzyjny strzał – dwukrotnie wolniejszy dokładny i niespodziewany strzał lub rzut celujący w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca, oparty na zaskoczeniu: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) to liczy się tylko wartość połowy wyparowań zbroi przeciwnika.
14. Pchnięcie w odkryte – dwukrotnie wolniejszy niespodziewany atak wręcz jednoręczną lekką bronią kłutą w odkryte miejsca oparty między innymi na zaskoczeniu i sprawności ominięcia zbroi: jeśli trafiany przeciwnik nie wykona %–owego rzutu na akt. SZ (– 1% na poziom Zabójcy) i %–owego rzutu na akt. ZR (– 1% na poziom Zabójcy) to dostaje pełne rany, a jeśli któryś wykona to dostaje połowę skuteczności raniącej (wykonanie obydwu uniemożliwia zranienie).
15. Identyfikacja trucizny – umiejętność rozpoznawania ilości, rodzajów składników i działania trucizn standardowo używanych (o ile ma się odpowiednią próbkę i możliwość jej rozcieńczania): %–owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT, trwający 1–10 rund, oddzielnie rzucane na każdą określaną czynność lub składnik.
16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %–owym rzucie na 1/2 UM zmniejszone o b. – 5% na krąg magii czaru.
17. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze staranne celowanie zwiększające TR o b. 10% +10% na każde 3 poziomy Zabójcy.
18. Charakteryzacja – umiejętność zmieniania rysów twarzy i przebierania się w odpowiednie stroje (o ile Zabójca posiada odpowiednie przyrządy itp. materiały do charakteryzacji) tak by wyglądać jak ktoś inny: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD., trwające min. 1–10 godzin.
    Uwaga: w przypadku nieumiejętnej charakteryzacji lub podejrzanego zachowania (itp.) %–owy rzut (co rundę) na 1 (iluzje) – 1% na poziom Zabójcy, że przyglądająca się osoba wykryje to.

Od 10–go poziomu Zabójcy:

19. Preparowanie trucizn – posiadając odpowiednie składniki i recepturę pozwala na wykonanie analogicznej trucizny, jaką się kiedyś identyfikowało: %–owy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwa min. 1–10 godzin) i jednorazowo dostarcza 1–10 porcji o trwałości ok. 1 dnia na poziom Zabójcy.
    Uwaga: odpowiednio zabezpieczona (np. czarem) może być przechowywana o wiele dłużej.
20. Morderczy cios – dwukrotnie wolniejsza umiejętność użycia pchnięcia w odkryte pozwalające na to, by każde zranienie było zranieniem krytycznym (oczywiście wyparowania się nie liczą).

KUPIEC



1. Przynależność: Kupiec to profesja, której celem jest bogacenie się drogą handlu i pośrednictwa.
2. Charakter: każdy nie chaotyczny (Praw.Dobry, Praw.Neutr., Praw.Zły, Neutr.Dobry, Neutr.Neutr., Neutr.Zły)
3. Rasy: każda, jednakże wśród elfów i półolbrzymów nie spotyka się Kupców powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Kupiec w swym postępowaniu kieruje się przede wszystkim zyskiem w przeprowadzanych transakcjach (przy czym jest to bardzo uzależnione od jego charakteru). W związku z tym gardzi przemocą, za to za największe osiągnięcia stawia sobie najbardziej zyskowne transakcje. Niekiedy Kupcy sami organizują grupy awanturników z którymi mogą poznawać nowe rynki zbytu (szczególnie lubią handlować z prymitywnymi społecznościami nie znającymi wartości np. złota, srebra, kamieni szlachetnych), ew. lubią być na usługach możnych (np. arystokracji) zapewniając sobie ich protekcję. W świecie tym Kupcy należą do najbardziej wścibskiej profesji, w związku z czym umieją korzystać z wielu ułatwiających im to zdolności.
5. Dwuklasowcy: Kupca można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Barbarzyńcą, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą, Alchemikiem ew. też ze Złodziejem, a jeśli MG zezwoli, to nawet z Gwardzistą, Zabójcą albo z Druidem.
6. Używana Broń: każda, aczkolwiek gardzą broniami ciężkimi, które rzucają się w oczy, szczególnie kopiami i lancami.
7. Używane Zbroje: najczęściej nie używają, a jeśli już to lekkie (maksymalnie 2–krotnie ograniczające ZR i SZ), ew. skóry smocze. Przed spodziewanymi walkami Kupcy, aczkolwiek niechętnie (ograniczają niektóre zdolności) mogą korzystać z cięższych zbroi.
8. Używanie Magii: Kupcy nie umieją posługiwać się magią, jednakże intryguje ich ona i z chęcią ją wykorzystują. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego) itd. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się magicznymi czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (%–owy rzut na połowę UM – 5% na krąg magii czaru).
9. Formacje: najczęściej działają samodzielnie, chociaż nie lubią dłuższych podróży bez silnej eskorty w postaci oddziału gwardii, rycerstwa czy grupy awanturników).
10. Tytuły:

poziom 1–4	KRAMARZ
poziom 5–9	HANDLARZ
poziom 10–14	MISTRZ KUPIECKI
poziom 15–17	WIELKI MISTRZ KUPIECKI
poziom 18	MISTRZ CECHU
poziom 19	KSIĄŻĘ KUPCÓW
poziom 20+	KRÓL KUPCÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:
    poziom 10–14 musi dysponować własnym sklepem lub zajazdem (itp.) oraz pełną liczbą stronników np. jako (równą 1/10 CH. Mistrza Kupieckiego).
    poziom 15–19 musi mieć dużą siedzibę handlową jak targowisko, giełda itp. oraz organizację kupiecką np. karawany, grupy sklepów złożone min. z 10 osób obsługi na poziom Kupca powyżej 15.
    poziom 20+ musi mieć własny cech kupiecki oraz kontrolować na danym obszarze (dzielnica, miasteczko itp.) dany rynek np. pod postacią własnego cechu.
12. Zdolności: zdolności, której się nie udało wykonać odnośnie określonej sytuacji za pierwszym razem nie można już wykonać ponownie (ew. o ile nie wzrośnie jej szansa wykonania).

Od 0–go poziomu Kupca:

1. Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp., w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia, itp: pobieżne, trwające 5 rund: udane przy %–owym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %–owym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT, trwające min. 1–10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. 1–10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu np. znalezienia sposobu jej ominięcia: %–owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD., 1/10 akt. SZ i 1/10 akt. ZR, trwające średnio 1–100 rund.
4. Nadsłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10SZ. liczonej w metrach

wokół, ew. zależnie od warunków i MG).

5. Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %–owy rzut na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
6. Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (%–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.) i ew. przekazywania (%–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji), przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko 1–5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: %–owy rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa 1–10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%–owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się potrzebne przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% +20% na poziom Kupca aktualnej wartości przedmiotu: udane po %–owym rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa 1–100 rund).
9. Podstawy targu – znajomość lokalnych praw handlowych i rynków (%–owy rzut na Mądrość, ew. modyfikowane przez MG) i umiejętność lepszego targowania (trwa 1–10 rund, %–owy rzut na sumę 1/2 MD., 1/10 CH i 1/10 INT).
   Uwaga: postać, która podczas targowania nie wykona tego rzutu przyjmuje cenę drugiej, jeśli obydwie nie wykonały, to przyjmują wartość pośrednią, a jeśli obydwie wykonały ten rzut, to albo nie dobijają targu albo wykonują ponownie je, z tym, że o b. – 10% gorzej niż poprzednio.
10. Krycie w cieniu – ukrycie się w zacienionym, mało widocznym miejscu (zakamarku), skuteczne przy nieporuszaniu się i niewykonywaniu energicznych ruchów: %–owy rzut na akt. ZR (ew. możliwość kompletnego zaskakiwania podczas wyjścia z cienia, po nieudanym %–owym rzucie ofiary na 1/2 akt. SZ).

Od 1–go poziomu Kupca:

11. Natarczywość – pozwala po odpowiedniej przemowie (trwającej 1–10 rund, plus udany %–owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 MD. Kupca) zainteresować np. przechodnia do oferowanych towarów, ew. do ponownego rozpatrzenia swej potrzeby zakupu: %–owy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kupca.
    Uwaga: zbyt naiwna natarczywość może spowodować zmianę reakcji w stosunku do Kupca.
12. Przejrzenie intencji – pozwala po zachowaniu klienta (przez okres 1–10 rund) przejrzeć jego zamiary, co do rzeczywistej chęci zakupu towaru czy ew. wykryć nastawienie względem siebie podczas np. niebezpiecznej sytuacji: %–owy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 SZ.
13. Nietykalność – umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej np. Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kupców: %–owy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kupca, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
    Uwaga: nie dotyczy to istot dzikich, prymitywnych itp.
14. Podstawy fałszerstwa – umiejętność (przy odpowiednich narzędziach i materiałach) wykonania kopii mało skomplikowanego przedmiotu (np. kosztowności) w celu np. sprzedaży lub zabezpieczenia się przed kradzieżą oryginału: %–owy rzut na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD. (trwa ok. 1–100 godzin).
15. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po %–owym rzucie na 1/2 UM zmniejszone o b. – 5% na krąg magii czaru.
16. Uniżony ton – umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (%–owy rzut na CH. Kupca) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwalające na wykonanie dodatkowego %–owego rzutu na reakcję w stosunku do Kupca).
17. Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (%–owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR trwające ok. 1 rundy), w celu zwiększenia efektu użycia następnej zdolności Kupca np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wmówieniu, natarczywości czy nietykalności itp. zależnie od MG.
    Uwaga: zdolność ta podwyższa też o b. +1% na poziom Kupca szansę udania się tej zdolności.
18. Wmówienie – przekonanie (%–owy rzut na sumę CH, 1/10 PR i 1/10 MD.) danej osoby do np. potrzeby kupna (w miarę przydatnego i o ile jest w stanie to kupić) przedmiotu (itp): %–owy rzut na sugestię – 1% na poziom Kupca (niekiedy niewyjście tej zdolności do wrogo nastawionych postaci może być niebezpieczne).

Od 10–go poziomu Kupca:

19. Analiza wartości – identyfikacja i bezbłędna wycena składowych danego towaru (zarówno misternej roboty naszyjnika z klejnotami, jak i nawet całej budowli lub zamku): pobieżne (trwa min. 1–10 rund.) %–owy rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD., albo szczegółowe (trwa min 1–100 godzin) %–owy rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
20. Przekupstwo – przekonanie (%–owy rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR) w zamian za oferowaną łapówkę (ale o wartości intratnej dla przekonywanego śr. 1–100szt. złota), o zmianie stanowiska (decyzji) w określonej sprawie (o ile jest to w ogóle możliwe) itp. ułatwienie: %–owy rzut na połowę odporności na sugestię – 1% na poziom Kupca.

BARD



1. Przynależność: Bard to postać rozmiłowana w muzyce i we wspomnieniach. Uważa on, że jego bogactwo i znaczenie związane jest z docenieniem przez innych jego kunsztu muzycznego.
2. Charakter: każdy
3. Rasy: każda, jednakże wśród półolbrzymów i gnomów nie spotyka się bardów powyżej 15 POZ, a w śród krasnoludów i hobbitów powyżej 10 POZ.
4. Kodeks Postępowania: bard w otwarty sposób nie lubi mieszać się w sprawy polityczne lub wojskowe, za to nigdy nie odmówi sobie znalezienia się jak najbliżej ich. Prawie wszędzie stara się znaleźć temat dla swoich ballad i opowieści. Są oni niezwykle "łasi" na wszelkiego typu legendy, opowieści i mity.
5. Dwuklasowcy: tylko z wojownikiem, barbarzyńcą, kapłanem, astrologiem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, ew. z czarnoksiężnikiem lub łowcą, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z gwardzistą i rycerzem.
6. Używana Broń: każda, chociaż gardzą broniami długimi (przez to nieporęcznymi), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopiami i lancami. Prawdziwą bronią barda jest jego głos i "ulubiony" instrument (czyli ten wybrany na początku kariery).
7. Używane Zbroje: każda lekka, maksymalnie 2–krotnie ograniczające ZR i SZ, ew. skóry smocze. W momencie wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc bardowie nie lubią ich nosić.
8. Używanie Magii: bardowie nie umieją posługiwać się magią, jednakże pociąga ich ona i lubią ją wykorzystywać. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (specjalnie do tego efektu umagicznionego itp. (zależnie od MG). Ponadto są w stanie posługiwać się czarodziejskimi pergaminami, ale tylko połowicznie (% rzut na połowę UM i –5 pkt za każdy krąg magii czaru). Po osiągnięciu 10 POZ i po rocznym stażu u iluzjonisty nabywają oni umiejętność posługiwania się magią iluzjonistyczną (bard z 10 POZ odpowiada 0 POZ iluzjonisty, itd.). Dotyczą ich oczywiście wszelkie ograniczenia dotyczące rzucania czarów. Każda typowy utwór nauczony autorytatywnie zajmuje 10 pkt MD barda (analogicznie pod każdym względem do czarów autorytatywnych). W wypadku pieśni heroicznych należy pamiętać, że zajmowane pkt MD mnożymy x2 za każdą klasę trudności pieśni (20 pkt MD za pierwszą, 40 za drugą i 80 za 3). MD zajęta przez pieśni autorytatywne (zarówno typowe jak i heroiczne) nie może być zajęta przez czary autorytatywne (i odwrotnie). Jest to szczególnie ważne ograniczenie dla dwuklasowców używających magii i po osiągnięciu 10 POZ barda.
9. Formacje: bardowie najczęściej działają samodzielnie, choć bardzo lubią stowarzyszać się z postaciami, które mogą zapewnić im względne bezpieczeństwo (np. grupa awanturników) lub być na usługach możnych (np. arystokracji). Przyłączając się do grupy awanturników bard chcący używać pieśni heroicznych powinien zaznajomić ich z treścią takiej pieśni, aby utwór nie okazał się obosieczny np w przypadku pieśni strachu. Istoty, które słyszały już tą pieśń mają 2 rzuty daną odporność (przy czym liczy się korzystniejszy wynik).
10. Tytuły:

poziom 1–4	MINSTREL
poziom 5–9	PIEWCA
poziom 10–14	TRUBADUR
poziom 15–17	MISTRZ TRUBADUR
poziom 18	WIELKI BARD
poziom 19	MISTRZ BARDÓW
poziom 20+	KRÓL BARDÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 – musi dysponować siedzibą np. karczmą, gospodą, zajazdem oraz pełną liczbą stronników (równą 1/10 CH Trubadura).
    Poziom 15–19 – musi dysponować (a więc mieć lub wypożyczoną od sponsora) dużą siedzibę typu zameczek, pałacyk oraz obstawę złożoną min. z 10 osób na POZ barda powyżej 15.
    Poziom 20+ – musi być uznany za najlepszego barda w danej okolicy. Przejawiać się ma to w postaci prestiżu, sponsorów i bogactwa.
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu barda:

1. Wykrywanie ukrytości – przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola), itp. w celu znalezienia np. pułapki, ukrytego przejścia: pobieżne trwające 5 rund: udane przy % rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15minut udane przy udanym % rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
2. Założenie ukrytości – tworzenie ukrytych przejść, schowków, zakładanie pułapek (o ile ma się odpowiednie przyrządy i plany): % rzut na sumę 1/2 akt. ZR. i 1/10 INT, trwające min. k10 godzin w przypadku prostych pułapek lub min. k10 dni w przypadku przejść, zapadni itd.
3. Rozbezpieczanie ukrytości – umiejętność rozbezpieczania widocznych i dostępnych mechanizmów pułapek, ukrytych przejść itp.: % rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 MD; ew. zmuszenie do zadziałania pułapki (o ile ma się odpowiednie przyrządy) w celu

np. znalezienia sposobu jej ominięcia: % rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD, akt. 1/10 SZ i akt. 1/10 ZR trwające średnio k100 rund.

4. Nasłuchiwanie odgłosów – wyczulenie słuchu w celu np. podsłuchiwania (maks. do odległości 1/10 SZ. liczonej w metrach wokół, ew. zależnie od warunków i MG).
5. Wycenianie wartości – określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: % rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające k10 rund).
6. Język mimiki – umiejętność rozpoznawania (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD) i ew. przekazywania (% na sumę 1/2 INT i 1/10 ZR) wiadomości (ew. silnych emocji) przy pomocy mimiki, o ile oczywiście twarz jest dobrze widoczna.
7. Otwieranie zamków – przy pomocy pęku wytrychów (z pęku 10 tylko k5 wytrychów minus 1 na każdy złamany pasuje do danego zamku), ew. przy większych zamkach przy pomocy sztyletu: % rzut na sumę 1/2 akt. ZR i 1/10 INT (trwa k10 rund, średnio 5). W wypadku nie udanej próby wytrych lub sztylet najczęściej się łamią (%–owy rzut na wytrzymałość). Próbę można powtarzać, dopóki ma się pasujące wytrychy, ew. sztylety.
8. Ukrycie wartości – umiejętność zwiększenia lub zmniejszenia wartości przedmiotu (o ile ma się ew. przyrządy itp.) poprzez np. polerowanie, zabrudzenie itp. maks. o 10–100% + 10% na poziom Barda aktualnej wartości przedmiotu: udane po % rzucie na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD (trwa k100 rund).
9. Muzyczne wyczucie – umiejętność perfekcyjnej gry na instrumencie (% na sumę 1/2 ZR + 1/10 MD i +/–10 pkt w zależności czy instrument jest "ulubiony", czy inny) i jednoczesny odpowiedni śpiew w rytm muzyki (udane po % rzucie na 1/2 CH +1/10 MD). Umiejętne połączenie tych efektów w kompletnie nieznanym słuchaczom utworze, po około 2k10 rundach jest w stanie wywołać u nich zmianę reakcji do barda na lepszą (o klasę np z wrogiej na neutralną, z neutralnej na pozytywną, z pozytywnej na oczarowanie). Jest to możliwe, gdy słuchacz (słuchacze) nie wykona udanego % rzutu na sugestię (odporność nr. 2 zmniejszona o 1 pkt/POZ barda) i nic nie przeszkadzało w słuchaniu. To ostatnie dotyczy szczególnie niebezpieczeństwa, strachu, furii, głodu, walk, niedyspozycji i głośnych odgłosów. W wypadku wysłuchania całego utworu (co trwa 10–krotnie dłużej) odporność słuchacza jest zmniejszona dodatkowo (o 10 pkt). Zdolność ta nie wpływa na istoty niemające wyczulonego słuchu i niemuzykalne (np. większość zwierząt i dziwnych istot). Startowo bard zna po 1 z 1k5 poniższych klas pieśni. A oto klasy typowych pieśni: (1) ballada o czynach, (2) sonet miłosny ku czci, (3) ludowa pieśń weselna, (4) historia o wielkiej bitwie pod, (5) legenda z czasów, (6) ludowa pieśń żałobna, (7) pieśń marynarska, (8) typowy marsz bojowy, (9) pieśń humorystyczna, (10) nietypowa pieśń – zależna od MG – np naigrywanie się ze zwierzęcych odgłosów (konkretnego zwierzęcia).
10. Nietykalność – umiejętność przekonania inteligentnego, cywilizowanego wroga, że bardowie posiadają prawną gwarancję bezpieczeństwa; udane, jeśli przekonany wróg nie odeprze tej formy sugestii (odporność nr. 2 zmniejszona o 2 pkt na POZ barda).

Od 1–go poziomu barda:

11. Dworność – umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, przeprowadzania rozmów, itp., pozwalająca na wykonanie drugiego rzutu na reakcję względem siebie (% rzut na CH), jeśli poprzedni był nie udany.
12. Uniżony ton – umiejętność zmiany nastawienia na lepsze (% rzut na CH barda) np. nieprzychylnie nastawionej osoby (pozwalające na wykonanie dodatkowego % rzutu na reakcję w stosunku do barda).
13. Legendoznastwo – umiejętność gromadzenia wiedzy odnośnie zasłyszanych historii. Udany % rzut na 1/2 MD barda potrafi w przybliżeniu przypomnieć dawno usłyszaną opowieść (np legendę). % rzut na sumę 1/10 części INT i MD potrafi wysnuć jakieś ciekawe wnioski z usłyszanych historii i mitów, umiejętnie stworzyć legendę na jakiś temat, znać odpowiedź lub ułatwienie w wypadku historycznych lub pospolitych zagadek. Niekiedy zdolność tą można wykorzystywać do przypomnienia wiedzy odnośnie pochodzenia czy znajomości najbardziej znanych właściwości pospolitych przedmiotów (niekiedy i magicznych). W jakiej kwestii i w jakim stopniu można wykorzystać tą umiejętność, oraz co można od niej uzyskać decyduje MG.
14. Pieśniarstwo heroiczne (sugestywne) – umiejętność solowego wykonania specjalnie skonstruowanej pieśni, która swym brzmieniem jest w stanie wpłynąć na podświadomość słuchających. Pojedynczy tekst typowej pieśni heroicznej można zdobyć tylko od nauczyciela szkolącego na 1 POZ (bard "wybiera" z 1k5 propozycji z 1 klasy trudności) lub w niestandardowych okolicznościach (stare biblioteki, specjalne księgi, nagrody). Wykonanie pieśni heroicznej polega na jej natchnionym i bezbłędnym odśpiewaniu. W praktyce sprawdza się to % rzutem na sumę 1/10 części CH, MD i UM. Jest dużo czynników modyfikujących (patrz tabela modyfikacji wyjścia pieśni heroicznej). Pieśń heroiczna działa na istoty, które rozumieją muzykę (chociaż podstawowa) i zarazem rozumieją treść pieśni (z reguły potrzeba znać daną mowę w około 25% +25%/każdy stopień trudności języka treści pieśni). Bywają też jednak odstępstwa w wypadku niektórych pieśni lub istot. Rodzaje pieśni, oraz jakie korzyści ona przynosi podane jest w tabeli rodzajów pieśni heroicznych. Każdy efekt tych utworów może być jednak także modyfikowany (patrz tabela modyfikacji siły pieśni heroicznych). Przy sprawdzeniu prawidłowości pieśni może też wyjść krytyczny (sprawdzany jak przy czarach – interpretuje MG – używając np zamiast eksplozji PM ochrypnięcia). Użycie tej zdolności do typowej pieśni (zdolność nr. 9) zwiększa jej antyodporność o 20 pkt, a w wypadku użycia do pieśni modlitewnej zwiększa jej profity dwukrotnie. Używając tej zdolności postaci wzrasta zmęczenie o 1 pkt na rundę (czyli –1 pkt. Wytrzymałości na zmęczenie na rundę). Dany rodzaj pieśni można użyć 1 raz na 1k10 godzin. Przedwczesna próba automatycznie traktowana jest jak nieudana, a ponadto odracza (o 1k10 godzin) możliwość jej prawidłowego wykonania. Jednorazowy % rzut na 1/2 INT jest wstanie uświadomić czy jest się już gotowym do ponownego odśpiewania pieśni lub wykrycia błędnego "interpretowania" utworu.
15. Naśladowanie głosu – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, % rzut na MD, może być modyfikowany, jeżeli bard chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy, itp.).
16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów, udane po % rzucie na 1/2 UM zmniejszonymi o 5 pkt za krąg magii czaru.
17. Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (% rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR trwające ok. 1rundy), w celu zwiększenia efektu

użycia następnej zdolności barda np. daje dwukrotnie większą antyodporność na sugestię przy wmówieniu, natarczywości czy nietykalności itp. zależnie od MG. **Uwaga:** zdolność ta podwyższa też o +1 pkt na POZ barda szansę udania się tej zdolności.

18. Zapożyczenie umiejętności – Pozwala bardowi na nauczenie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności złodzieja, zabójcy lub kupca, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. można poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni. **Uwaga:** raz wybrana (nauczona) zdolność nie może zostać już nigdy zmieniona itp.

Od 10–go poziomu Barda:

19. Czary iluzjonistyczne – po rocznym stażu u iluzjonisty jest w stanie nauczyć się posługiwania czarami iluzjonistycznymi, z tym, że jego 10 POZ jest adekwatny do 0 POZ iluzjonisty, 11 POZ do 1, 12 do 2, itd.
20. Komponowanie pieśni heroicznych (sugestywnych) – umiejętność komponowania tak dobranych słów, znaczeń, rymów i rytmów, tak by powstałą pieśń heroiczna. Praca ta wymaga średnio 1k5 lat na próby nad daną pieśnią (nie można w tym czasie układać innej). Pieśń taka jest heroiczną, jeżeli bard w każdym roku prób wyszedł udany % rzut na sumę 1/10 części INT, MD, UM i CH. W zależności od wysokości sumy uzyskanych wyników (im mniej tym lepiej) MG ustala maksymalną siłę oddziaływania pieśni i jej przynależność do klasy trudności pieśni.

TABELA: Modyfikacje wyjścia pieśni heroicznej.
- Udany/nieudany akompaniament na instrumencie dwukrotnie zwiększa/zmniejsza tą szansę. Sprawdza się to % rzutem na sumę. 1/2 ZR + 1/10 MD i +/–10 pkt w zależności, czy instrument jest "ulubiony", czy inny. Tą modyfikację wykonuje się zawsze przed innymi.
- Akompaniament na "ulubionym" lub innym instrumencie dodatkowo dodaje lub odejmuje 10 pkt.
- Zaangażowanie w walce lub w innej absorbującej czynności o 20 pkt zmniejsza tą szansę (i często uniemożliwia akompaniament).
- Absolutna cisza wokół o 20 pkt zwiększa tą szansę.
- O 10 pkt podnosi tą szansę odpowiednia akustyka pomieszczenia.
- O 10 pkt zwiększa tą szansę akompaniament na magicznym instrumencie.
- Używanie tej zdolności natychmiast przerywa jakiekolwiek zranienie, próba skupienia się na innej czynności, zniszczenie instrumentu akompaniującego, utrata świadomości, zmęczenie lub ew. zależnie od MG.
- Pieśń skomponowana samodzielnie zwiększa o 25 pkt szansę jej odtworzenia.
- MG ma prawo zmodyfikować dowolnie tą szansę w wypadku niektórych warunków pogodowych, niedyspozycji, chorób, ułomności, zdolności nadnaturalnych i dopingujących gadżetów jak alkohol (średnio +10/–30pkt), czy syropy lub jajka (+5 pkt).

TABELA: Rodzaje pieśni heroicznych.
Klasa Trudności "I" – typowe:
marsz bojowy – znający go wcześniej
powitalna– wychwalająca znaną osobistość

Klasa Trudności "II" – silne:
- światła (AntyMartwiacza – odstraszenie – zaklęcia)

Klasa Trudności "III" – antyczne:

- pieśń pochwalna (*nr. 1k10)
- marsz bojowy – fanatyzm
- pieśń modlitewna – do WI
- usypiająca ballada – % Sugestia (po k10 rundach słuchania)
- hymn strachu
- pieśń zniechęcenia
- pieśń zmęczenia
- oda nienawiści
- oda wolności
- sławiąca
- miłosna
- melancholijna
- smutku
- radości



TABELA: Modyfikacje siły oddziaływania pieśni heroicznych.
- Kolejna śpiewana pieśń w przeciągu godziny o 10 pkt zwiększa odporność na nią.
- Łączenie efektów pieśni (2 efektów):+1 efekt/100 pkt INT (każdy % rzut na wyjście jest obniżony o połowę)
- instrumenty – akompaniament (poprawny) na bardzo dobrze wykonanym instrumencie antyodporność +10 lub/i cechy dodatnie pieśni +10; instrument magiczny: x2 wyższe premie ze śpiewu lub % rzut na 1/2 danej odporności, czas grania x2
- przyspieszone granie

KASTA KLERYCZNA

KAPŁAN



1. Przynależność: Kapłan to profesja, której zadaniem jest przysparzanie wyznawców i szerzenie (ew. kultywowanie) wiary w wyznawane Bóstwo.
2. Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.
3. Rasy: Każda, jednakże wśród półolbrzymów i hobbitów nie spotyka się Kapłanów powyżej 10–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Każdy Kapłan stawia sobie za cel fanatyczną służbę i bezgraniczną miłość dla swego Bóstwa. Kapłan nigdy nie zezwoli na obrażanie wiary, niszczenie świętych dla jego religii miejsc, budowli, relikwii itp. i (w zależności od etosu) będzie ochraniał i dbał o współwyznawców itp.
5. Dwuklasowcy: Kapłana można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Gwardzistą, Barbarzyńcą, Rycerzem, Czarnym Rycerzem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą i Alchemikiem.
6. Używana Broń: Zależy ściśle od wyznawanej przez Kapłana religii, jednakże większość nie–wojennych i nie–złych religii nie pozwala przelewać krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są praktycznie bronie obuchowe.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu np. kapłani Bogów wojny mogą używać każdych zbroi i tarcz, a Kapłan Bogów miłości żadnej zbroi ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Kapłan złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Kapłańskimi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Kapłana obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Zależy od etosu Kapłana, spotyka się ich w niemal każdej formacji.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	AKOLITA
Poziom 5–9	MNICH
Poziom 10–14	BRAT
Poziom 15–17	WIELEBNY BRAT
Poziom 18	STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom 19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK MAJESTATU
Poziom 20+	ARCYKAPŁAN

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi wybudować świątynię na której czele sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Brata).
    Poziom 15–19 dodatkowo wybudować klasztor, gdzie będzie się szkolić przyszłych Kapłanów jego wiary oraz służbę świątynną w liczbie min. 10 osób na poziom Kapłana powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie, doprowadzić by jego świątynia była najznamienitszą na danym obszarze oraz by w jej otoczeniu przeważali współwyznawcy.
12. Zdolności:
    Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0–go poziomu Kapłana:

1. Umiejętność rzucania czarów Kapłańskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.

Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.

6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
9. Nietykalność – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Kapłanów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Kapłana, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Tworzenie Kręgu Witalności – Poprzez połączenie się rękami Kapłanów tej samej wiary umożliwiają wybranemu z nich rzucanie czarów z PM pochodzącego z Żywotności wszystkich Kapłanów kręgu (rany które odnoszą Kapłani od ubytku własnego PM rozchodzą się równomiernie na każdego z nich i podobnie jak rany psychiczne nie powodują wzrostu agonii), ponadto antyodporność rzuconego tak czaru jest dwukrotnie większa.

Od 1–go poziomu Kapłana:

11. Rozgrzeszanie – Jednorazowe odpuszczenie (zdjęcie) współwyznawcy: grzechu, przekleństwa, klątwy, Boskiej klątwy. Każda taka czynność wymaga Kapłana, który jest to w stanie zrobić (odpowiednio 4% na poziom Kapłana, 3% na poziom Kapłana, 2% na poziom Kapłana i 1% na poziom Kapłana w wypadku Klątwy Boskiej), datku, którego lwia część przypada na koszty uroczystości (odpowiednio 1–10 szt. zł. +1 na poziom Kapłana, 10 szt. zł. +10 na poziom Kapłana, 100 szt. zł. +10 na poziom Kapłana i 1000 szt. zł. +10 na poziom Kapłana), ofiary (lub opłacenia jej zakupu) i ew. pokrycia kosztów czarów wspomagających. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki Kapłan musi wykonać jednorazowo udany %–wy rzut na Wiarę i Zauważenie, by rozgrzeszenie odniosło skutek.
    Uwaga: w wypadku nieudanego rozgrzeszenia ten kapłan nie jest w stanie drugi raz próbować odpuścić (tego tej osobie).
12. Modlitwa – Pieśń modlitewna śpiewana np. podczas walki podnosząca morale (bonus 10% na strach – 2) i dająca bonus 10% +10% na 10 poziomów Kapłana do Tr i OB towarzyszom w zasięgu 1/10 SZ metrów wokół. Możliwa tylko raz dziennie przez okres rundę na poziom Kapłana o ile Kapłan wykona udany %–wy rzut na Wiarę.
    Uwaga: nałożyć się na siebie jest tylko w stanie modlitwa śpiewana przez Paladyna i Kapłana.
13. Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności: %–wy rzut na MD. – 5%/typ martwiaka.
14. Odegnanie (Pozyskanie) martwiaków – Poprzez odpowiednią modlitwę (%–wy rzut na Wiarę), zachowanie i ukazanie symbolu Bóstwa pozwala odstraszyć martwiaki, które nie odparły tej formy zaklęcia (– 1% na poziom Kapłana). W każdej następnej rundzie (aż do skutku) odstraszone martwiaki mogą nadal odpierać zaklęcie. Jednorazowo można odegnać najwyżej 1–go martwiaka na poziom Kapłana. Kapłan o odpowiednim najczęściej złym etosie, ew. wyznający złe Bóstwa (itp.) w ten sam sposób, o ile wcześniej on, ani nikt z jego otoczenia nie zachowa się agresywnie (itp.) zamiast odstraszać może pozyskiwać, co pozwala najczęściej (szalonych, wysoce inteligentnych, tzn. z ok. 120 INT, przeklętych itp. już to nie dotyczy) zmienić nastawienie względem siebie na przyjazne, tzn. objawiające się traktowaniem jak swego.
15. Odwrócenie (Przejęcie) martwiaka – Odpowiednia modlitwa (%–wy rzut na Wiarę) i ukazanie symbolu Bóstwa określonemu martwiakowi powoduje jego ucieczkę (na rundę na poziom Kapłana), ew. (jeśli Kapłan jest wyznawcą złego Boga lub etosu) pozyskanie go jako przyjaciela, o ile nie wykona %–wego rzutu na zaklęcia – 1% na poziom Kapłan, ew. zagłady (analogicznie do śmierci psychicznej człowieka) lub przejęcia (w przypadku Kapłanów złych Bóstw lub etosów) nad nim kontroli (analogicznej do efektu uroku), jeśli nie wykona ponadto %–wy rzutu na przetrwanie – 4 (– 1% na poziom Kapłana).
16. Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnie koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD i 1/10 UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin). Nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
18. Oddanie Bogu – Jednorazowa (raz dziennie) możliwość poświęcenia własnego życia (przed spodziewaną śmiercią) w celu poproszenia np. o zemstę w stosunku do zabójców: udane po %–wym rzucie na Wiarę i Zauważenie (można modlić się o to co rundę, przez okres rundę na poziom Kapłana). Zemsta Boga zależy od MG i objawia się najczęściej w przeciągu 1–100 dni śmiercią winowajców (traktuje się to analogicznie jak Klątwę Boską).
    Uwaga: Kapłan w wypadku śmierci ma co najmniej o 10% mniejszą szansę zostać wskrzeszonym.

Od 10–go poziomu Kapłana:

19. Namaszczenie – Przy pomocy odpowiednich olejków (1 litr łoju z magicznej istoty), PM (1–10) i ceremonii (%–wy rzut na Wiarę) Kapłan może namaścić i częściowo umagicznić daną postać. Powoduje to dwukrotne zwiększenie jej Żywotności i ewentualnych Wyparowań własnej skóry (a przy tym jej Obronę) oraz w pewnym stopniu modyfikuje Odporności i Wytrzymałość. W momencie osiągnięcia normalnej Żywotności np. z powodu odniesionych ran efekt ten przestaje działać.
20. Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) kapłan ma możliwość nałożenia przekleństwa na daną istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom kapłana lub automatycznie na przedmiot. przekleństwo to powoduje np. uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powoduje bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
    Uwaga: z przedmiotu, przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknie go, ponadto można zażyczyć sobie by było to możliwe np. w określonych okolicznościach.



DRUID



1. Przynależność: Druid jest to typ kapłana Natury, który głosi wiarę w określone Bóstwo Natury, przy okazji będąc jej strażnikiem, obrońcą i sędzią.
2. Charakter: Tylko Neutr. Neutr., przy czym jeśli na danym obszarze występują dane kręgi druidyczne, to dozwolone są charaktery Neutr. Dobry czy Neutr. Zły (około po 20% szansy, zależnie od MG).
3. Rasy: Każda za wyjątkiem krasnoludów i reptillionów, ponadto wśród półolbrzymów, półorków, gnomów i hobbitów nie spotyka się Druidów powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Druid jest bardzo związany z naturą i jej elementami, dlatego w swym postępowaniu będzie kierował się czcią i protekcją natury, niezapominając przy tym o zachowaniu równowagi w przyrodzie. Wszelkich wrogów i niszczycieli natury bez względu na ich charakter, znaczenie i powody Druid będzie bezlitośnie zwalczał, chociaż nie jest w tym drobiazgowy, tzn. np. nie jest przeciwny zabijaniu zwierząt w ograniczanych ilościach do jedzenia. Druid nie znosi wszelkich wytworów cywilizacji, a szczególnie dużych miast, dlatego też stara się ich unikać. Druidzi są bardzo czuli na zachwiania równowagi w otaczającym ich świecie i za wszelką cenę chcą ją przywrócić.
5. Dwuklasowcy: Druida można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Magiem, a w wyjątkowych sytuacjach (uzasadnionych) także z Barbarzyńcą lub Kupcem.
   Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Druida (z kręgu Czasu) z Astrologiem.
6. Używana Broń: Ściśle uzależniona od etosu, przy czym z reguły jest to broń pochodzenia naturalnego (np. laski, cepy, maczugi) lub broń naturalna (sierp, siekiera, nóż, młot itp.). Druidzi z kręgu ognia lub równowagi mogą używać broni żelaznych, z kręgu powietrza włóczni i łuków, z kręgu wody szabli i trójzębów, z ziemi maczug i młotów itd.
7. Używane Zbroje: Tylko pochodzenia naturalnego (tzn. skóry). Druidzi o specjalnych etosach (np. z kręgu ognia lub równowagi) mogą używać zbroi metalowych lub z metalowymi dodatkami.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia, jeżeli Druid złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść), zyskuje moc posługiwania się czarami Druidycznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Druida obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Druidzi są najczęściej samotnikami, chociaż jako bardzo wścibscy lubią przyłączać się do małych grupek (np. awanturników) i towarzyszyć im w podróżach po bliższej lub dalszej okolicy. Na dłuższe wyprawy Druidzi decydują się bardzo niechętnie i tylko z bardzo ważnego powodu.
   Uwaga: Druidzi spotykają się ze sobą (np. w obrębie kręgu Druidycznego) najczęściej w określonym czasie lub za sprawą bardzo ważnego powodu (naruszenie równowagi). Poza takim wypadkiem nigdy nie spotyka się ich na raz w większej ilości. Każdy druid po zakończeniu szkolenia musi zadeklarować swą przynależność do jakiegoś Kręgu Druidycznego, którego etosem odtąd będzie się ściśle kierował. Po wypełnieniu dla takiego kręgu "misji swego życia" może zostać do niego przyjęty. Kręgi te umożliwiają swym członkom wzajemną pomoc (doradztwo, szkolenia, misje), uczą lepiej wykorzystywać "pewne" czary, a także występują często jako sędziowskie trybunały (wykluczenie z kręgu oznacza niemożliwość szkolenia się i pogardę innych). Od 10–tych poziomów druidzi w ramach swych kręgów mogą otrzymać pewne dodatkowe, proste umiejętności ściśle z ich specjalizacją powiązane (zależy to wyłącznie od lokalnych obyczajów i MG).

Oto 16 istniejących na Orchii Kręgów Druidycznych (jeden z nich jest do wyboru gracza):

WIELKI KRĄG ŻYCIA
Krąg Roślin, Krąg Zwierząt, Krąg Życia, Krąg Śmierci.

WIELKI KRĄG RÓWNOWAGI
Krąg Prawa, Krąg Neutralności, Krąg Chaosu, Krąg Pojednania.

WIELKI KRĄG CZASU
Krąg Przeszłości, Krąg Przyszłości, Krąg Teraźniejszości, Krąg Istoty

WIELKI KRĄG ŻYWIOŁÓW
Krąg Ognia, Krąg Wody, Krąg Powietrza, Krąg Ziemi

10. Tytuły:

Poziom 1–4	OPIEKUN NATURY
Poziom 5–9	BRAT NATURY
Poziom 10–14	OJCIEC NATURY
Poziom 15–17	WIELKI OJCIEC NATURY
Poziom 18	STRAŻNIK RÓWNOWAGI
Poziom 19	PAN RÓWNOWAGI
Poziom 20+	ARCYDRUID

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi mieć poświęconą (naturalną) siedzibę np. grotę oraz pełną liczbę stronników np. uczniów (równą 1/10 CH

Ojca Natury).
Poziom 15–19 dodatkowo mieć pod swoją wyłączną kontrolą dany obszar naturalny, którego nikt nie będzie niszczył lub cywilizował, wzbogacony o sanktuarium oraz zwierzyniec do ochrony terytorium min. 10 istot na poziom Druida powyżej 15–go.
Poziom 20+ musi posiadać dodatkowo świątynię natury oraz najwyższy wpływ na władzę i ochronę natury na danym obszarze.

12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Druida:

1. Umiejętność rzucania czarów Druidycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem): %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Druida.
9. Nietykalność – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Druidów: %–wy rzut na sugestię (2)– 1% na poziom Druida, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Pozyskanie zwierząt – Łagodne i stanowcze podejście do widzianych (maks. 1–10 + 1 na poziom Druida) zwierząt (ptaki, ssaki, ew. gady), tak by zmieniły one nastawienie do Druida na obojętne (%–wy rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD. Próba taka trwa 1–10 rund, a pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze) lub przyjacielskie, dla tych, z nich, które nie odeprą tej formy oczarowania (%–owy rzut na odporność 2 – 1% na poziom Druida).
    Uwaga: Bardzo głodne lub wrogo nastawione zwierzę może zaatakować nim się zdąży je obłaskawić.

Od 1–go poziomu Druida:

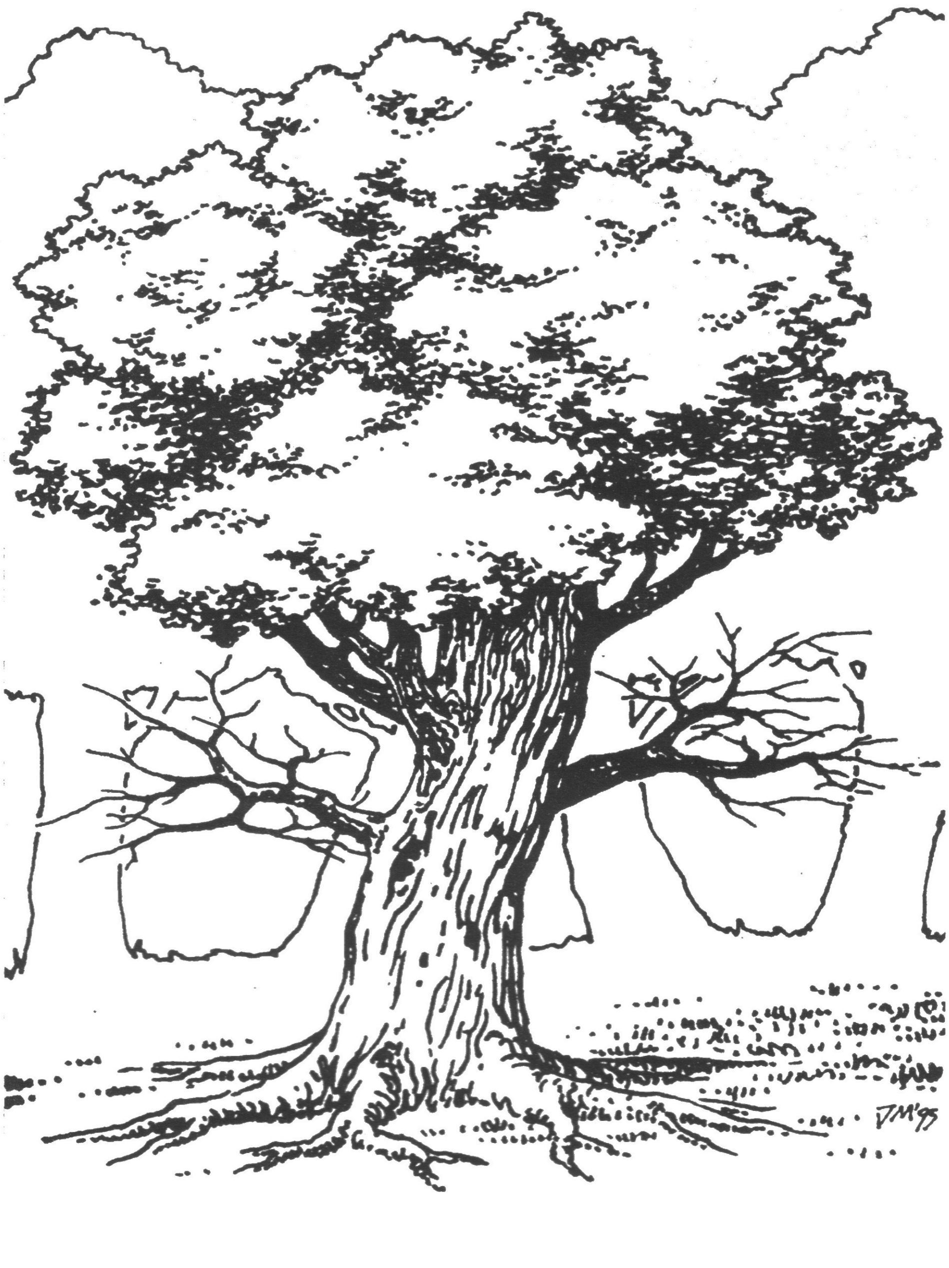
11. Identyfikacja natury – Umożliwia rozpoznanie każdej lokalnej formy życia i nieożywionej formy przyrody (np. rozróżnia rodzaje skał). Następuje automatycznie gdy chodzi o typowe zwierzęta, rośliny i minerały albo po %–wym rzucie na MD. w przypadku pozostałych. Zdolność ta pozwala (po %–wym rzucie na sumę 1/2 MD. i 1/10 INT) rozróżniać jednorazowo żywe istoty nie należące do ojczystej (dla Druida) fauny i flory.
    Uwaga: Jeżeli Druid wykryje jakiekolwiek wartościowe minerały, rudy czy kruszce, nigdy nie podzieli się tą wiadomością z nikim, gdyż może to doprowadzić do zachwiania równowagi w przyrodzie (przez np. próbę ich wydobycia).
12. Wykrycie zachwiania równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełną rundę.
13. Podstawy zielarstwa – Umiejętność zbierania znanego sobie dziko rosnącego zioła (%–wy rzut na 1/2 INT, trwa 1–10 dni, modyfikowane w zależności od znajomości terenu, pozwala zebrać średnio 1–10 dkg świeżej masy) oraz określania jego cech (%–wy rzut na 1/2 MD., trwa 1–10 godzin). Odpowiednie spreparowanie go może dać wywar o swoistych właściwościach. Normalnie (startowo) Druid zna 1–5 gatunków ziół. (Patrz: LISTA ZIÓŁ)
    Uwaga: Wysuszenie ziół trwa ok. 1–10 dni i obniża masę uzyskanych ziół średnio o 1–99% (ustala w zależności od ziela i pogody MG).
14. Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1–100 godzin) spreparować wywar (1–10 porcji na 10 dkg ziół, %–wy rzut na 1/2 MD dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1–100 dniach, ew. 10–cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Samowyżywienie – Umiejętność wynajdywania w naturalnym środowisku dla siebie (+ 1 osoba na 5 poziomów Druida) rzeczy

możliwych do jedzenia (jagody, bulwy itp.): %–wy rzut na sumę INT i 1/10 MD., trwa 10–100 rund, MG może to modyfikować zależnie od warunków.

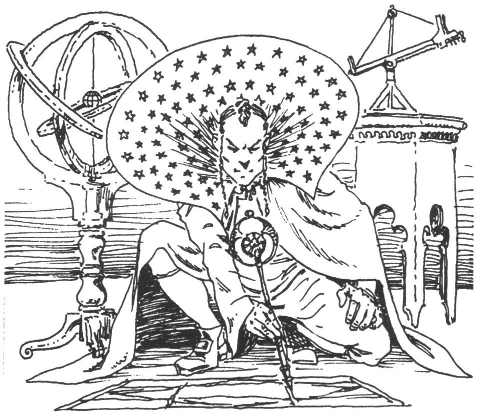
16. Wtopienie w naturę – Umiejętność cichego poruszania i krycia się w cieniu naturalnego otoczenia, np. w lesie, w górach bez zostawiania śladów: wymaga %–wego rzutu na ZR akt i wolnego poruszania się (min. 2 razy wolniejsze).
    Uwaga: Druid wykorzystując tę zdolność jest w stanie np. dwukrotnie lepiej zaskakiwać (%–wy rzut na zaskoczenie na 1/2 SZ akt).
17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał, aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
18. Trzeźwość umysłu – Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię, przy czym jakiekolwiek działanie Druida, itp. niweluje ten stan.

Od 10–go poziomu Druida:

19. Naznaczenie zwierzęcia – Pozwala dotykane (przez min. 1–100 rund) zwierzę czasowo umagicznić (1–100 PM), tak by podczas skupienia uwagi Druid mógł odbierać wrażenia jego zmysłami (wzrok, słuch, dotyk) przez okres 1 godz. na poziom: %–wy rzut na 1/2 UM.
    Uwaga: umagicznienie zwiększa zwierzęciu dwukrotnie Żywotność oraz ew. Obronę i Wyparowania skóry.
20. Wyssanie PM z nieożywionej Natury – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z nieożywionego elementu natury, naruszającego (dysharmonizującego) naturalny układ lokalnej natury (np. z fragmentu muru, mostu, ściany ustawionych w puszczy itp.) i przelać go do amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie (przy tym) ilościowo ocenić PM: %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Druid jest w stanie pobrać PM z masy maks. 10 kg na poziom Druida uzyskując 1–10 PM na 100 kg masy danego elementu, sprawiając, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM).



ASTROLOG



1. Przynależność: Astrolog traktowany jest jako kapłan gwiazd i przeznaczenia, który życie swe poświęca na zdobycie i szerzenie jak największej wiedzy na ich temat, głosząc przy tym wiarę w określone Bóstwo Przeznaczenia, Gwiazd, Czasu lub Równowagi.
2. Charakter: Każdy, zależny od wyznawanego Boga.
3. Rasy: Każda z wyjątkiem elfów i półelfów, ponadto wśród półolbrzymów, półorków i hobbitów nie trafiają się Astrologowie powyżej 10–go poziomu, a wśród reptillionów powyżej 15–go poziomu.
4. Kodeks Postępowania: Astrolog w swym postępowaniu kieruje się potrzebą zdobycia jak największej wiedzy i rozwiązania jak największej ilości tajemnic, niewiadomych itp. Pradawna magia, relikty przeszłości, niezbadane artefakty i lądy, nierozwiązane tajemnice, prastare grobowce i wszelkie przedmioty magiczne zawsze przyciągają uwagę i ciekawość Astrologa. Wystarczy mapa w starej księdze, niedokończona historia czy nieznana legenda by Astrolog wyruszał (najczęściej z grupą awanturników) w celu jej zbadania. Równolegle Astrolog gromadzi uzyskaną wiedzę, wszystkie tajemnicze czy magiczne przedmioty. Astrologowie lubią swą wiedzę (niekiedy odpłatnie) przekazywać innym i jeżeli nie mają w tym konkretnego celu, starają się mówić prawdę (jeśli kłamstwo wyjdzie na jaw, Astrolog okrywa się wielką niesławą, co sprawia, że żaden Astrolog może nie zechcieć go szkolić).
   Uwaga: Podobnie jak Druidowi, Astrologowi z reguły (zależnie od etosu) nie zależy na usilnym przekonywaniu do swojej wiary.
5. Dwuklasowcy: Astrologa można łączyć z Wojownikiem, Kupcem, Magiem, Alchemikiem, Iluzjonistą lub Czarnoksiężnikiem, ew. też z Rycerzem, Paladynem, Czarnym Rycerzem, a jeśli MG zezwoli to nawet z Gwardzistą albo Łowcą.
   Uwaga: Niekiedy MG może zezwolić także na połączenie Astrologa z Druidem (z kręgu Czasu).
6. Używana Broń: Zależy ściśle od wyznawanej religii Astrologa, jednakże większość niewojennych i niezłych religii nie zezwala na przelewanie krwi i dlatego w tych wypadkach dozwolone są tylko bronie obuchowe. Astrologowie nie lubią broni i jeśli już się zdecydują na jej posiadanie musi to być broń nie rzucająca się w oczy.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od etosu np. Astrolog Bogów Gwiazd Wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Astrolog Bogów Gwiazd Miłości żadnej zbroi, ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia gdy Astrolog złoży ofiarę własnemu Bóstwu i zostanie zauważony (MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia musiało już do tego dojść) uzyskuje moc posługiwania się czarami Astrologicznymi, z których część dostaje od swych nauczycieli (1–5 czarów). Oczywiście Astrologa obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei lub po własnej identyfikacji jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi nowymi czarami.
9. Formacje: Zależne od etosu, ale nie nazbyt liczne, nigdy nie tworzą większych zgrupowań.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	OBSERWATOR
Poziom 5–9	BRAT GWIAZD
Poziom 10–14	MĘDRZEC
Poziom 15–17	WIELKI MĘDRZEC
Poziom 18	STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom 19	NAJWYŻSZY STRAŻNIK PRZEZNACZENIA
Poziom 20+	PAN PRZEZNACZENIA

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi wybudować obserwatorium na czele którego sam stanie oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mędrca).
    Poziom 15–19 dodatkowo wybudować świątynię oraz musi mieć służbę świątynną w liczebności min. 10 osób na poziom Astrologa powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi zapewnić dodatkowo bezpieczeństwo obserwatorium, np. poprzez wybudowanie zamku oraz mieć wpływ na władzę na pobliskim obszarze.
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Astrologa:

1. Umiejętność rzucania czarów Astrologicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach

figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem):%–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.

6. Wycieranie pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Astrologa.
9. Nietykalność – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Astrologów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Astrologa, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Podstawy astrologii – Rozpoznawanie konfiguracji ciał niebieskich, ich wzajemnych powiązań, przesuwania się itp. (np. %–wy rzut na MD. pozwala określić położenie w stosunku do ojczystego miasta w każdym momencie obserwacji gwiazd). Zdolność ta daje też szansę (50% + 1% na poziom Astrologa) na znalezienie dla określonej postaci szczęśliwej (w danym miesiącu) gwiazdy (wytyczenie horoskopu). Jeżeli postać była całą noc przy tym (pod bezpośrednim blaskiem gwiazd), to w danym miesiącu (m.in. dzięki sile sugestii) zyskuje (lub traci jeśli zdolność nie wyszła – nic nie da powtórzenie jej) szczęście objawiające się bonusem +/– 5(%) [podwajanym na każde 10 poziomów Astrologa] do szansy TR, OBR, UM, Wi i Odporności, oraz o tyle samo modyfikujące szansę pomyślnego wyjścia wróżby.

Od 1–go poziomu Astrologa:

11. Czytanie przeszłości – Jednorazowo pozwala na odczytanie z gwiazd (nocą przez 1–10 godzin) ogólnej historii i przeszłości ostatnich dni (1–10 +1 na poziom) dotykanej istoty lub przedmiotu magicznego: %–wy rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 Wiary (zużywa 10 PM).
12. Wykrywanie ukrytości – Przeszukiwanie określonego miejsca (pow. 1 pola) w celu znalezienia pułapki, ukrytego przejścia itp.: pobieżne albo trwające 5 rund: udane przy %–wym rzucie na sumę 2/10 INT i 2/10 SZ albo szczegółowe trwające ok. 15 minut udane przy udanym %–wym rzucie na sumę 1/2 INT i 1/10 MD.
13. Wycenianie wartości – Określenie przybliżonej wartości kosztowności, ew. drogocennego przedmiotu: %–wy rzut na sumę 1/2 MD i 1/10 INT (trwające 1–10 rund).
14. Podstawy wróżenia – Raz dziennie, przez 1–10 godzin przepowiedzenie przyszłości na podstawie własnej wiedzy i ułożenia rozrzuconych kilkunastu małych kości, ew. na podstawie czystości wnętrzności zwierząt ofiarnych. By wróżba odniosła skutek wymagany jest %–wy rzut na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 Wi, zmodyfikowany o odpowiedni element losowy, którym jest ułożenie pomyślne kości (śr. w 40% jest pomyślne) lub odpowiednia czystość wnętrzności zwierząt ofiarnych (śr. 60% jest pomyślne). Pomyślność elementu losowego (np. ułożenia kości) zwiększa dwukrotnie szansę pomyślnego wyjścia wróżby, a niepomyślność zmniejsza analogicznie. Pomyślne wyjście wróżby daje najczęściej dodatkowy bonus 10% do jej rzeczywistego wyjścia (o ile rzeczywiste szanse na jej wyjście wynoszą min. 5%), niepomyślne zmniejszą analogicznie.
Uwaga: Wróżbę można przeprowadzić tylko raz na daną okoliczność i odpowiada ona na pytanie: Czy pomyślne będzie...
15. Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie symboli i podobnych znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1m). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę
1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym należy w następnej rundzie wpisać weń wybrany czar, by nie uległ rozmagicznieniu.
Uwaga: odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia czar.
16. Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków, np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 Wiary, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu.
17. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
18. Identyfikacja – Rozpoznawanie, kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 M – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub

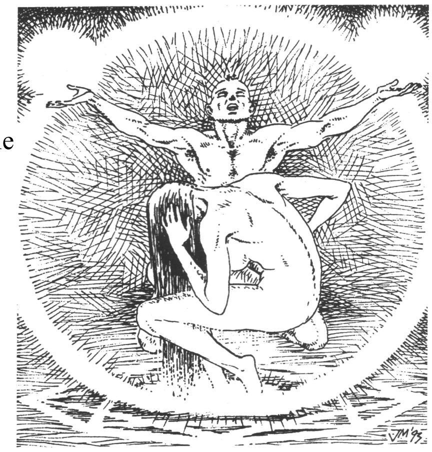
zdolność Astrolog może powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10–go poziomu Astrologa:

19. Objawienie – Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %–wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 rundę na poziom Astrologa.
20. Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Astrolog może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom Astrologa lub automatycznie na przedmiot. przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
Uwaga: przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.



PÓŁBÓG



1. Przynależność: Półbóg inaczej nazywany Mistrzem Wiedzy Wewnętrznej jest profesją kleryczną reprezentującą postać, która czuje że może stać się Bogiem (itp.) i nie boi się głosić swoich poglądów. Półboga traktuje się jako połączenie kapłana wierzącego w siebie i postaci, która wierzy, że prędzej czy później stanie się (albo już jest) prawdziwym Bóstwem.
2. Charakter: Każdy. Zależny od etosu.
3. Rasy: Każda za wyjątkiem krasnoludów
4. Kodeks Postępowania: Półbóg musi dokonać wyboru swego etosu, zaczynając od tego za kogo się uważa (czy występuje jako nowy Bóg, który zstąpił na ziemię, jest synem Bożym, jest Mesjaszem głoszącym boskie przyjście). Najważniejszym celem każdego Półboga jest zebranie jak największej liczby wyznawców (najlepiej fanatycznych, wg. wiary, że po śmierci ostatniego z wyznawców Bóg traci mentalny kontakt z tym planem egzystencji i traktuje się go jak uśpionego) i niedopuszczenie, by pamięć o nim kiedykolwiek wygasła (wg. wiary, że Bóg może ostatecznie zostać zabity tylko wtedy, gdy zostanie zniszczona ostatnia wzmianka o nim). Półbogowie nienawidzą innych religii, z tego też powodu tępią każdego innego (konkurencyjnego) Półboga lub Kapłana o przeciwnych poglądach. Jednak czasami, szczególnie na niskich poziomach doświadczenia, chętnie współpracuje z Kapłanami o nie sprzecznym etosie.
   Uwaga: Każdy Półbóg musi jak najszybciej (najpóźniej do 10 poziom) określić precyzyjnie wszystkie dogmaty (prawa) swojej wiary zawarte w jego etosie i charakterze, gdyż jeśli spełni kilka warunków (ustalonych przez MG np. pokona innego dużo silniejszego Półboga, wyśle swego sobowtóra w niebiosa itp.) może zyskać moc wpływania na na swoich wyznawców jeśli w trakcie modlitwy po spełnieniu ofiary zostaną zauważeni.
5. Dwuklasowcy: Półbóg ze względu na jego indywidualność nie można łączyć z żadną inną profesją.
6. Używana Broń: Zależy ściśle od etosu religii, którą głosi Półbóg, jednakże większość niewojennych i niezłych religii nie zezwala na przelewanie krwi. W takich przypadkach dozwolone są tylko bronie obuchowe.
7. Używane Zbroje: Każda, ale ściśle uzależniona od własnego etosu. Np. Półbóg etosu wojny może używać każdych zbroi i tarcz, a Półbóg etosu miłości ani zbroi, ani tarczy.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu samoszkolenia (ew. u Kapłana lub przyjaznego Półboga) i złożeniu ofiary własnemu Bóstwu (czyli przeważnie sobie) oraz zauważeniu (samozauważenie), o ile nie zostanie przy tym zauważony przez niechętnych Bogów (szansa 1% na poziom, ew. MG może to pominąć, uznając, że w trakcie szkolenia Półbóg pomyślnie już to przeszedł) Półbóg zyskuje moc posługiwania się czarami Półboskimi. Część z nich może dostać (1–5 czarów) od swych nauczycieli (jeśli ich miał) albo zdobyć w inny sposób. Oczywiście Półboga obowiązują wszelkie ograniczenia ze względu na INT, MD, UM i PM. Wyuczony wcześniej przez czarodziei jest w stanie uaktywniać działanie przedmiotów magicznych, czytać kleryczne pergaminy magiczne, itp. Jego zdolności rosną wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami.
   Uwaga: Półbóg niechętnie posługuje się magią, tylko w ostateczności używając przemian (przemianami jest nazwana zdolność wkradania się w łaski przychylnych Bogów, dzięki udanej wierze i samozauważeniu, i władanie dzięki temu ich wolą. Wiąże się to z ryzykiem zauważenia i ukarania przez niechętne Bóstwa. Najłagodniejszą karą z ich strony jest śmierć).
9. Formacje: Półbogowie są przede wszystkim samotnikami i nie tolerują innych Półbogów, aczkolwiek w niektórych sytuacjach mogą dogadać się z innymi Półbogami (np. w przypadku szkolenia). Jest to jednak bardzo ryzykowne i Półbogowie często szkolą się sami poprzez tzw. letarg medytacyjny (wtedy odpowiednie czary muszą zdobywać sami). Półbogowie są niechętni Kapłanom, Astrologom, Druidom, Paladynom i Czarnym Rycerzom, jednakże w sytuacjach dużej wagi nie mają nic przeciwko współpracy z nimi, chyba że głoszą skrajnie sprzeczne poglądy, często też przyłączają się do małych grup awanturników by w ich asyście głosić swoją wiarę (itp.).
10. Tytuły:

Poziom 1–4	UCZEŃ WIARY
Poziom 5–9	BRAT WIARY
Poziom 10–14	MISTRZ WIARY
Poziom 15–17	WIELKI MISTRZ WIARY
Poziom 18	ŚWIATŁO WIARY
Poziom 19	PAN WIARY
Poziom 20+	BRAT BOGÓW

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi wybudować (najlepiej dobrze ukrytą, np. w podziemiach, w górach) świątynię wzbogaconą o ołtarz oraz mieć pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mistrza Wiary).
    Poziom 15–19 musi wybudować dobrze ukryty grobowiec dla siebie (np. w labiryncie, piramidzie itp.) oraz zebrać fanatycznych obrońców swej wiary, w sile min. 10 istot na poziom Półboga powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na danym terenie w postaci np. państwa (księstwa itp.) teokratycznego oraz zadbać by przeważali w nim wyznawcy.
12. Zdolności:

Od 0–go poziomu Półboga:

1. Umiejętność Rzucania Czarów Półboskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, z pamięci czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku

pergaminów).
2. Wykrycie Magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Wyssanie PM – Umiejętność całkowitego przelania PM z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie Blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja Pentagramu – Rozpoznawanie typów figur magicznych. Pozwala odczytywać czary zawarte w składowych liniach figury (jeżeli wcześniej nie spotkał się z takim czarem, informuje o przybliżonym jego działaniu np. rani ogniem):%–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii (czaru) rzut należy powtórzyć. Identyfikacja kończy się po całkowitym zbadaniu czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Jakiekolwiek przerwanie (najczęściej z zewnątrz i to przez żywą istotę) linii (fizyczne lub wstąpieniem nad jej ciąg) powoduje uaktywnienie, ew. przerwanie działania pentagramu itp.
6. Wycieranie Pentagramów – Ścieranie linii w figurach magicznych takich jak pentagramy, koła magiczne, bez uaktywnienia czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego. Każdą linię (czar) reprezentuje jeden bok figury i wymaga oddzielnego rzutu, nieudana próba uaktywnia ten i ew. pozostałe niestarte czary figury.
7. Odporność na zaklęcia – Naturalna dodatkowa odporność na zaklęcia pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed zaklęciem, jeśli poprzedni by nieudany.
8. Podstawy Religioznawstwa – Perfekcyjna znajomość praw własnej wiary i jej dogmatów (%–wy rzut na Mądrość), ew. innych lokalnych wierzeń, religii itp. (%–wy rzut na 1/2 MD.), z możliwością głoszenia np. kazań (%–wy rzut na CH) umożliwiające, na ten czas, dwukrotnie zwiększyć CH Kapłana.
9. Nietykalność – Umiejętność w niebezpiecznych sytuacjach uświadomienia inteligentnemu, cywilizowanemu wrogowi (najskuteczniej Hersztowi bandy) o prawnym immunitecie bezpieczeństwa dotyczącym wszystkich Półbogów: %–wy rzut na sugestię (2) – 1% na poziom Półboga, pozwalające na min. zachowanie życia w takiej sytuacji.
   Uwaga: Nie dotyczy istot dzikich, prymitywnych itp.
10. Umiejętność zapadania w letarg medytacyjny – Poprzez przyjęcie odpowiedniej pozy i medytację możliwość obniżania do minimum przemiany materii, na okres maks. 1–go dnia + 1 na poziom Półboga, co pozwala też odłączyć się od wszelkich bodźców, nie wyłączając świadomości (ból, huk, znaczne zimno, itp. są w stanie przerwać ten stan). Jeżeli po zakończeniu tego stanu Półbóg nie zapewni sobie minimum drugie tyle czasu na odpowiednią rekonwalescencję (bogate, kosztowne [5x] jadło i kompleksowy odpoczynek) nie będzie w stanie drugi raz (aż do wypoczynku) zapaść w ten stan.
    Uwaga: W trakcie tego stanu Półbóg ma możliwość samemu wyszkolić się na nowy poziom (jednak wraz z ew. nowym poziomem magii nie zyskuje nowych czarów), o ile ma odpowiednią ilość doświadczenia i nieprzerwanie będzie medytował przez tyle dni ile wymaga szkolenie. Przykład: Jeżeli podczas szkolenia na pierwszy poziom akurat wypadnie czas szkolenia równy 1 dniu (normalnie szkolenie na poziom trwa 1–10 dni) to szkolenie podczas medytacji zakończyło się pomyślnie.

Od 1–go poziomu Półboga:

11. Umiejętność używania Przemian Półboskich – Nadzwyczaj ryzykowna umiejętność zmiany rzeczywistości oparta na samozauważeniu i "podłączeniu" się do dysponujących tą wolą przyjaznych Bóstw. Aby wykonać wybraną wcześniej Przemianę Półboską, Półbóg. musi wykonać udany, %–owy rzut na Wiarę i udany %–owy rzut na Samozauważenie oraz nie może zostać zauważony przez nieprzychylnych Bogów (szansa zauważenia jest zależna od używanej Przemiany). W wypadku Zauważenia przez wrogie Bóstwa, Półbóg otrzymuje KARĘ BOSKĄ, która jeśli nie zostanie odparta udaną Wiarą i Samozauważeniem (%–owymi rzutami na nie) oznacza w najlepszym wypadku natychmiastową śmierć Półboga (ponadto oczywiście nie wychodzi mu to, o co chciał uzyskać Przemianą). Patrz: Lista Przemian Półboskich i Kar Boskich.
12. Widzenie w ciemnościach – Umiejętność widzenia w naturalnych nocnych ciemnościach tak, jakby był to półmrok (ogranicza o bonus – 10% Tr, OB, UM i wykonywane zdolności) oraz w półmroku, tak jakby widział normalnie.
13. Zatajenie charakteru – Uniemożliwia wykrycie charakteru Pb wszelkimi typowymi czarami i zdolnościami.
14. Umagicznienie ciała – Umiejętność (w odpowiednim okresie letargu medytacyjnego) wytwarzania 1–5 PM dziennie i gromadzenia go w sobie (maksymalnie jest w stanie zgromadzić 10 PM na każdy 1 punkt swej żywotności, nadmiar rani). PM można używać do rzucania czarów lub do uzupełniania amuletów (i odwrotnie).
    Uwaga: W momencie skumulowania w sobie PM o maksymalnej dopuszczalnej wartości ciało Półboga staje się czasowo magiczne, co daje mu dwukrotnie większą Żywotność i ew. wyparowania ze skóry. Efekt ten kończy użycie do rzucenia czaru choćby 1 punktu zgromadzonego PM. Jakiekolwiek zetknięcie dłuższe niż rundę z wodą (itp.) całkowicie usuwa ten PM i magiczność ciała.
15. Wykrycie Zachwiania Równowagi – Wyczucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowane obecnością emanacji ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.
    Uwaga: Czynność ta wymaga skupienia przez pełna rundę.
16. Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnię koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków, np. koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu. Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 WI, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar (zamykając w ten

sposób końce tej linii, by nie uległa rozmagicznieniu.

17. Wpisanie Czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (ew. pergamin).
18. Spostrzeganie Niewidzialnych – Umiejętność, podczas koncentracji uwagi, normalnego widzenia istot niewidzialnych i niektórych niematerialnych.

Od 10–go poziomu Półboga:

19. Objawienie – Raz dziennie pozwala ujrzeć w podświadomości (w stanie jakim się teraz znajduje) znajomą postać lub miejsce. Widzenie nie obejmuje swym zasięgiem żadnych szczegółów otoczenia: %–wy rzut na Wiarę (ew. zmniejszony przy słabszej znajomości). Trwa maks. 1 rundę na poziom Półboga.
20. Przekleństwo – W krytycznej sytuacji (itp.) poprzez udaną modlitwę (udany rzut na Wiarę i na Zauważenie i maks. 2 razy dziennie) Półbóg może nałożyć przekleństwo na istotę, która nie odeprze go na połowę swej odporności na przekleństwa – 1% na poziom Półboga lub automatycznie na przedmiot. przekleństwo może np. wywołać na stałe uciążliwą przywarę uaktywniającą się w określonych okolicznościach, jednakże nie powodującą bezpośredniej śmierci, kalectwa itp.
    Uwaga: przekleństwo ma szansę przenieść się na pierwszą (ew. inną w kolejności) istotę, która dotknęła przeklętego przedmiotu (istot to nie dotyczy). Można też zażyczyć sobie by było to możliwe w określonych okolicznościach.

przemiany półboskie (i szansa zauważenia podczas ich uaktywniania)

Uwaga: W pobliżu miejsc poświęconym innym Bóstwom, w pobliżu wysokopoziomowych kapłanów tych Bóstw czy przy głośnym wymawianiu imienia obcego Bóstwa itd. szansa ta jest dwu – lub wielokrotnie wyższa.

1% OTWARCIE PRZEJŚCIA – pozwala dany obszar np. drzwi (maks. powierzchnia 1 pola, grubości do 10cm na poziom) zmienić w przenikalny dla każdej materii (na okres 10 rund na poziom)

2% ODWRÓCENIE CZARU – niszczy każdy rzucony czar (ale nie jego już istniejący efekt np. powstały pożar czy wywołane nim wzmocnienie ciała)

3% PROŚBA – w postaci, która nie odparła tej sugestii wywołuje nakaz wykonania określonej (niebezpośrednio samobójczej) czynności.

4% UŚPIENIE SIŁĄ WOLI – istoty (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tej hipnozy zasypiają na okres 2–20 rund.

5% AUTOTELEPORTACJA – bezbłędna teleportacja w dowolne widziane (wcześniej) miejsce na danym planie (tylko siebie i to bez nadmiernego obciążenia).

6% USPOKOJENIE ŻYWIOŁU – uspokaja żywioł, który nie oparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju np. burzę, wichurę.

7% WYBUDOWANIE BUDOWLI – na danym płaskim terenie, ew. wewnątrz jaskiń tworzy o dowolnym wnętrzu budowle kamienną (maks. o objętości 20m sześciennych na poziom).

8% ZABICIE SIŁĄ WOLI – zniszczenie umysłu istot (maks. 1 na poziom Półboga), które nie odeprą tego zaklęcia.

9% WOLA BOSKA – działa analogicznie jak czar (Wola Boska z 10 Kręgu Magii Półboga) na istoty, które nie odparły tej formy zaklęcia. **Uwaga:** Półbóg może używać tylko tych efektów (np. powtarzać czary), które już raz widział lub odczuł.

10% GNIEW BOŻY – natychmiastowo sprowadza losowy (realnie możliwy) kataklizm na dany obszar, o powierzchni w promieniu 1–10 +10 metrów na poziom Półboga.

12% KONTROLA ŻYWIOŁU – przejmuje kontrolę na 10 rund na poziom Półboga nad żywiołem, który nie odparł zaklęcia, ew. automatycznie każdy element jego niepokoju.

15% COFNIĘCIE CZASU – pozwala cofnąć rzeczywistość o rundę na poziom Półboga z zachowaniem świadomości przez niego o tym minionym czasie, aczkolwiek w wypadku wskrzeszenia (itp. powrót duszy do ciała) szansa na zauważenie przez niechętne bóstwa jest dwukrotnie większa.

20% ENKLAWA BOSKA – na okres 1–100 + 1 na poziom Półboga otacza obszar 10 pól na poziom jego barierą nieprzenikalną dla wszelkiej materii i magii.

25% POMOC BOSKA – pozwala uzyskać od przychylnego Bóstwa pomoc w postaci np. Prawdziwej Woli Boskiej, ukazania oblicza itp., którą jest w stanie dysponować np. w przeciągu 1 rundy na poziom. **Uwaga:** efekt ściśle zależy od etosów Bóstw i MG).

30% AUREOLA BOSKA – (jedna z cech charakteryzujących niższe Bóstwa) na 1 dzień daje potrójną obronę (dodatkowe rzuty) na magię, przemiany, niektóre rany itp.

40% PRZYWOŁANIE, EW. OBUDZENIE BOGA – sprowadza (najczęściej sobowtóra), ew. budzi określone Bóstwo, nie wywołując pomsty. Czas zależy od MG i wagi problemu dla którego go np. obudzono.

50% POBRANIE MOCY – jednorazowo pozwala wyssać z powierzchni ziemi PM do wartości 1000 na poziom Półboga. **Uwaga** na konsekwencje jego magazynowania.

60% STWORZENIE PÓŁPLANU – czasowo (1–100 dni na Półboga) stwarza własny Półplan Egzystencji, tzn. zaświat oparty na ojczystym Planie Egzystencji z elementami ukształtowania ustalonymi przez Półboga (i MG), do którego prowadzi określone wejście (BRAMA) znane początkowo tylko Półbogowi (i MG).

70% ZOSTANIE BOGIEM – czasowe (na 1–100 rund) upodobnienie się do prawdziwego Bóstwa pozwalające w tym stanie władać Prawdziwą Wolą Boską i posiadać Aureolę Boską (patrz wyżej).

80% UŚPIENIE BÓSTWA – jeśli dane Bóstwo nie odeprze (min. 3–5 razy z posiadanej aury) tego typu zaklęcia, zapada w tzw. Boski Letarg na okres maks. 1–10 lat +1 rok na poziom Półboga.

90% UZYSKANIE NIEŚMIERTELNOŚCI – zachamowuje proces starzenia się organizmu, uniemożliwiając śmierć ze starości

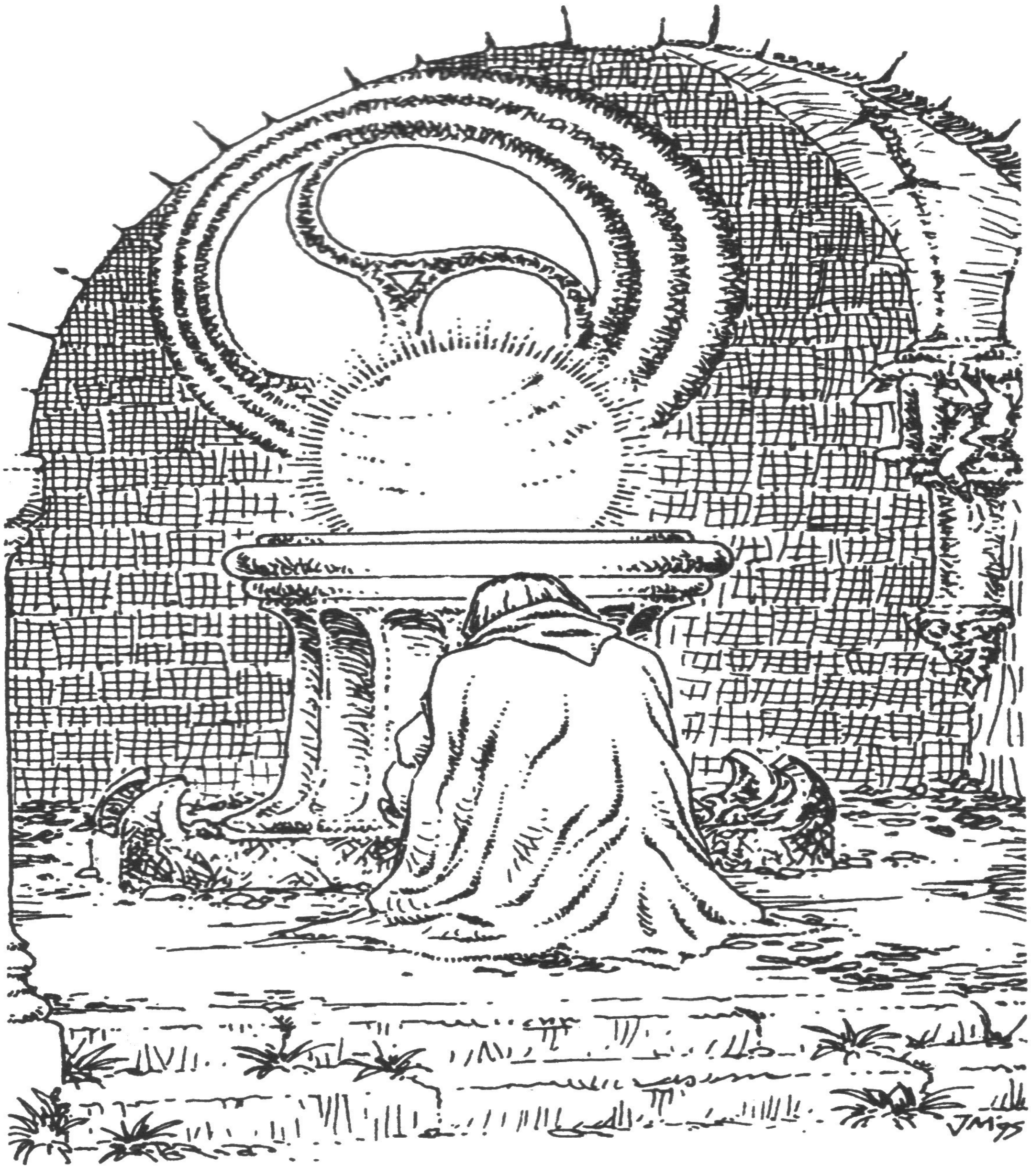
lub zwykłych naturalnych czynników, jak choroby, typowe trucizny itp.

100% UNICESTWIENIE BÓSTWA **–** jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), daje 1% szansy na poziom Półboga, że na zawsze, ew. maks. na 1–100 lat na poziom Półboga.

200% ZAPOMNIENIE BÓSTWA **–** jeśli dane Bóstwo nie odeprze tej formy zaklęcia (min. 3–5 razy z posiadanej aury), to wymazuje (itp.) pamięć o nim. **Uwaga:** inne Bóstwa lub specyficzne okoliczności mogą do tego nie dopuścić itp.

kary boskie: (w wypadku zauważenia przez nieprzychylne bóstwa):

1 – 20%	natychmiastowa śmierć, nim uda się przemiana
21% – 40%	śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z ostatniego poziomu
41% – 60%	śmierć (jw.) i utrata doświadczenia z 1–10 poziomów (utrata większej ilości doświadczenia niż się ma – oznacza eliminację postaci)
61% – 80%	śmierć (jw.) i społowienie wszelkich cech (współczynników) postaci i poziomów (nie dotyczy wieku, wzrostu itp)
81% – 99%	śmierć (jw.) poprzez starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o jej istnieniu we wszelkich umysłach i zapiskach – eliminacja Półboga.
100%	jak powyżej, plus pokaranie śmiercią wszelkich przyjaciół Półboga, kamratów, wyznawców itp (nie musi być natychmiastowe)



KASTA CZARODZIEI

MAG



1. Przynależność: Mag to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią natury (np. żywiołów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Tylko ludzie, półelfy i elfy, a reptillioni tylko do 10 poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników). Często stowarzyszają się z innymi Magami.
5. Dwuklasowcy: Maga można łączyć z Wojownikiem, Łowcą, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Druidem, Astrologiem, Czarnoksiężnikiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem.
6. Używana Broń: Magowie mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej używają broni nie rzucającej się w oczy np. jednoręcznej lekkiej (sztylet, nóż) lub różnych kształtów lasek. **Uwaga:** W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Maga.
7. Używane Zbroje: Tylko nieograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Magowie mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co i SZ.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Mag nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Magicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp., która rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM.
   Uwaga: Od swych nauczycieli Mag na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania sam musi zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Magowie w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i natury oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu uważnie poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny itp. bliskich osób) nie wymieniają, sprzedają itp. tych dóbr.
   Uwaga: Magowie bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) pomagają w sytuacjach, gdy równowaga sił (np. przyrody) jest naruszona np. wywołanie deszczu na terenie gdzie wiele lat nie padało.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	ADEPT MAGII
Poziom 5–9	ZAKLINACZ
Poziom 10–14	CZAROWNIK
Poziom 15–17	WIELKI CZAROWNIK
Poziom 18	MISTRZ MAGII
Poziom 19	WIELKI MISTRZ MAGII
Poziom 20+	ARCYMAG

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną wieżę wzbogaconą o tron magii oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Czarownika).
    Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek, itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Maga powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na pobliskim terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).
12. Zdolności:
    Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0–go poziomu Maga:

1. Umiejętność rzucania czarów Maga – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia:

%–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok 1m; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).

6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na 1/2 UM +1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. Też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na krąg czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1–go poziomu Maga:

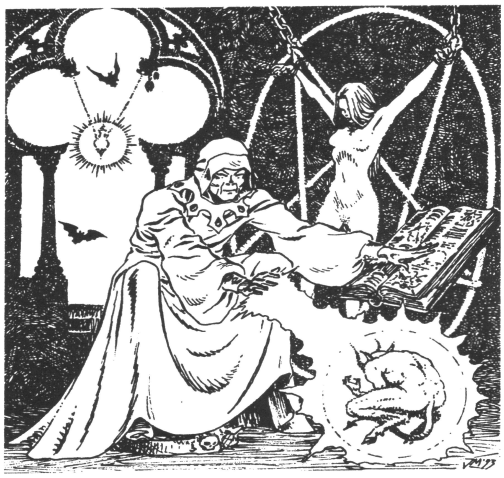
11. Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez 1–10 rund + 1 runda na poziom Maga. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
Uwaga: Mag w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %–wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
13. Identyfikacja – Rozpoznawanie cech przedmiotów magicznych. Zidentyfikowanie 1 cechy trwa 1–10 godzin bez przerwy i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy rozpoznaną cechą jest np. zupełnie nieznany dla Maga czar lub zdolność jest on w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
14. Wykrycie oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, możliwe 1 raz na osobę ew. sytuację.
15. Rozproszenie magii – Wysyłając kierunkowo (maks. 1 metr na 10% UM) odpowiednią ilość PM z amuletu pozwala na stałe zneutralizować (odmagicznić) każdą niezabezpieczoną blokadą PM magię, której (łączna) ilość PM jest mniejsza od użytej do rozproszenia, ponadto jeżeli ilość PM jest 100 krotnie większa od PM blokady, to nadwyżka ponad tą ilość użytego do tego PM jest w stanie rozproszyć zabezpieczaną w ten sposób magię.
Uwaga: w identyczny sposób 10000 – krotnie większy PM jest w stanie rozproszyć magię Przemian Boskich i Artefaktów).
16. Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później np. jako komponent (trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %–wego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu mikstur itp.
17. Zapożyczenie umiejętności – Pozwala Magowi na nauczenie się wybranej, jednej, średniej (nr. 11–18), określonej zdolności Czarnoksiężnika, Iluzjonisty lub Alchemika, z możliwością jej używania adekwatnie do własnego poziomu (itp.), ew. Mag może poświęcić tą zdolność na dodatkową biegłość w broni.
Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność nie może być już nigdy zmieniona itp.

18. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji tak rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Maga itp. zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała esencja. Udaje się po %–wym rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz tabela Komponentów.)

Od 10–go poziomu Maga:

19. Nadanie cechy magicznej – Pozwala na takie manipulowanie magią zawartą w specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie, by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1–10 godz. Nieudane powoduje eksplozję PM.
    Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
20. Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i zdobyte odpowiednie dane, komponenty i inne materiały Mag może przez okres śr. 1–10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1–10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra zawartych w nim mocy. Sprawia to, że przedmiot jest bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) 2/10 UM +2/100 INT i 2/100 MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Mag), inaczej przedmiot zachowuje się inaczej, z trudnymi do przewidzenia konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Mag ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów, itp.).





CZARNOKSIĘŻNIK

1. Przynależność: Czarnoksiężnik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią uzyskiwaną ze zła i nekromancji (czyli z magii wynikającej ze śmierci, obumierania i trupów) i dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: każdy zły (Praw. Zły, Neutr. Zły, Chaot Zły)
   Uwaga: W niektórych wypadkach (jeśli zostaną magicznie zmienione np. poprzez Zaklęcie Assanu) lub gdy Czarnoksiężnik sam się na to zdecyduje, MG może zezwolić na inne charaktery. Postacie te uzyskują odtąd tylko połowę należnego im doświadczenia. Ci z Dobrym charakterem także nie będą chcieli rzucać czarów i wykorzystywać zdolności sprawiających komuś krzywdę, wymagających wyrządzenia zła itd. (zależnie od MG).
3. Rasy: Tylko ludzie, półelfy, elfy, półorki i półolbrzymy, ale wśród tych ostatnich nie spotyka się ich powyżej 15–go poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników czy martwiaków), a także stowarzyszać się z innymi Czarnoksiężnikami.
5. Dwuklasowcy: Tylko z Wojownikiem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Iluzjonistą lub Alchemikiem, ew. także z Rycerzem (wtedy by rzucać czar musi być bez zbroi) lub Złodziejem. W odpowiednich okolicznościach MG może zezwolić nawet na łączenie z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Czarnoksiężnicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nierzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
   Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Czarnoksiężnika.
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Czarnoksiężnicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób co i SZ.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Czarnoksiężnik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Czarnoksięskimi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itd. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM.
   Uwaga: Od swych nauczycieli Czarnoksiężnik na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Czarnoksiężnik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi, zła i nekromancji (np. nad martwiakami) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukuje wszystkiego co zwiększy jego moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dba by jego dorobek nie dostał się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (za wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny i bliskich osób) nie wymieniają lub sprzedają tych dóbr.
   Uwaga: Czarnoksiężnicy bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) próbują przejąć kontrolę (ew. chociaż współpracować) nad wszelkimi siłami i istotami zła, uważając, że moc Czarnoksiężnika zależy m.in. od mocy kontrolowanego zła.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	UCZEŃ ZŁA
Poziom 5–9	ANIMATOR ZŁA
Poziom 10–14	NEKROMANTA
Poziom 15–17	WIELKI NEKROMANTA
Poziom 18	MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom 19	WIELKI MISTRZ CZARNEJ MAGII
Poziom 20+	KSIĄŻĘ CZARNEJ MAGII

11. Stronnicy i Posiadłości:
   Poziom 10–14 musi posiadać własne lochy, podziemia itp. wzbogacone o tron ciemności oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Nekromanty).
   Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zamek itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Czarnoksiężnika powyżej 15–go.
   Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).
12. Zdolności:
   Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0–go poziomu Czarnoksiężnika:

1. Umiejętność rzucania czarów Czarnoksięskich – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie

było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).

4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1 metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na poziom czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1–go poziomu Czarnoksiężnika:

11. Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
    Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez 1–10 rund + 1 runda na poziom Czarnoksiężnika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
    Uwaga: Czarnoksiężnik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %–wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
13. Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 M – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Czarnoksiężnik jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
14. Ukrycie Witalności – Raz dziennie na okres 5 rund na poziom Czarnoksiężnika umiejętność ukrycia się przed wykryciem życia np. martwiaków, co pozwala na nietykalność z ich strony. Zdolność wymaga wstrzymania się od agresywnego zachowania wobec wykrywających istot (zależne od MG). Udane po pozytywnym %–wym rzucie na MD.
15. Pozyskiwanie Martwiaka – Odpowiednie zachowanie (m.in. nieagresywne) i ew. prezent daje możliwość zmiany nastawienia martwiaka, który nie odeprze tej formy zaklęcia – 1% na poziom Czarnoksiężnika z wrogiego na neutralne, z neutralnego na przyjazne, z przyjaznego na poddańcze: %–wy rzut na sumę 1/2 WI, 1/10 INT i 1/10 MD. I taka próba trwa 1–10 rund i pierwsza nieudana uniemożliwia dalsze.
    Uwaga: szalony, wysoce inteligentny (min. ok 120 INT), przeklęty lub wrogo nastawiony martwiak może zaatakować nim się zdąży go pozyskać.
16. Tworzenie Figur Magicznych – Rysowanie (na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu) i czasowe umagicznianie takich figur jak: koło, oko, trójkąt, kwadrat, pentagram, heksagram itd. Każda taka figura ogranicza powierzchnie koła o min. 1 metra średnicy, a kreska która ją tworzy składa się z niezwykle cienkich linii ułożonych równolegle do siebie, których ilość zależy od ilości boków (koło magiczne składa się z jednej linii, oko z dwóch, a pentagram z pięciu). Narysowanie 1 linii wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godzin), a jej umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10

Wiary, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu, po czym w następnej rundzie należy zacząć wpisywać w nią wybrany czar (zamykając w ten sposób końce tej linii), by nie uległa rozmagicznieniu.

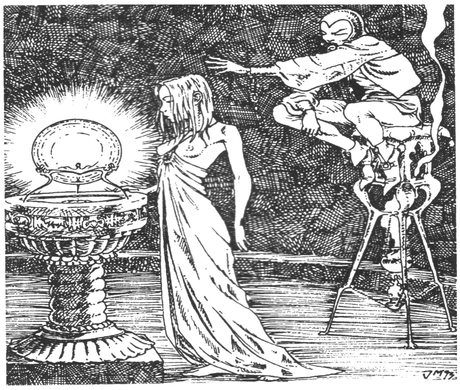
17. Identyfikacja Martwego – Rozróżnianie typów martwiaków, z przypomnieniem ich podstawowych zdolności %–wy rzut na Mądrość (ew. modyfikowany).
18. Identyfikacja pentagramu – Rozpoznawanie figur magicznych oraz zawartych ich składowych liniach (tyle linii, ile ma boków figura) czarów i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszony o bonus min. – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości ok. 1 metra. W wypadku każdej następnej linii rzut należy powtórzyć; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.

Od 10–go poziomu Czarnoksiężnika:

19. Wyssanie PM z martwej Materii – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonego martwego ciała (trupa) i przelania go amuletu (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Czarnoksiężnik jest w stanie pobrać PM z niezabezpieczonej przed wyssaniem masy trupa maks. 1 PM na 100 Żywotności byłej ofiary; powodując, że ulega on uszkodzeniu (10 uszkodzeń na 1 PM), objawiające się powolnym rozsypywaniem się w proch (ze starości – przed ew. wskrzeszeniem potrzebna jest regeneracja energii życiowej i regeneracja ciała).
20. Umagicznienie martwego – Pozwala podnieść żywotność danego martwiaka dwukrotnie (ew. w związku z tym i odporności) oraz spowodować by naturalna obrona martwiaka (skóry, aury itp.) była dwukrotnie większa (łącznie z ew. wyparowaniami), choć nie wpływa to np. na jego obronę ze ZR, broni itp. Udane umagicznienie wymaga 1–100 PM na 100 Żywotności martwiaka, udanego rzutu na 1/2 UM – 10% na typ martwiaka oraz trwa 1–10 rund + 1 runda na typ martwiaka.
    Uwaga: W przypadku niektórych martwiaków umagicznie może powodować dodatkowe efekty (np. zwiększa antyodporność strachu, upiornego wycia itp.).



ILUZJONISTA



1. Przynależność: Iluzjonista to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z magią oddziałująca na umysł (np. iluzje, miraże itp.), dla którego badanie tych aspektów jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Ludzie, półolbrzymy i gnomy, a wśród półelfów, półorków, hobbitów i reptillionów nie spotyka się powyżej 10–go poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo, ale lubią mieć towarzystwo (np. grupy awanturników), a także stowarzyszać się z innymi czarodziejami.
5. Dwuklasowcy: Iluzjonistę można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. i z Alchemikiem, a w niektórych okolicznościach jak MG zezwoli to nawet z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Iluzjoniści mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nierzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
   Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Iluzjonisty.).
7. Używane Zbroje: Tylko nie ograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Iluzjoniści mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co Szybkość.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Iluzjonista nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Iluzjonistycznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów itp. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM.
   Uwaga: Od swych nauczycieli Iluzjonista na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Iluzjonista w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i siłami umysłu (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych itp.), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymieniają, sprzedają itp.
   Uwaga: Iluzjoniści bardzo często (zależnie od etosu i charakteru) słyną z wykonywania najprzedziwniejszych (magicznych i trikowych) sztuczek, dlatego to często są mile widziani na wielu arystokratycznych dworach.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	KUGLARZ
Poziom 5–9	HIPNOTYZER
Poziom 10–14	MAGIK
Poziom 15–17	WIELKI MAGIK
Poziom 18	MISTRZ ILUZJI
Poziom 19	WIELKI MISTRZ ILUZJI
Poziom 20+	STWORZYCIEL

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własny pałacyk (itp.) wzbogacony o tron iluzji oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Magika).
    Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (np. pałac, zameczek, zamek itp.) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Iluzjonisty powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).
12. Zdolności:
    Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0–go poziomu Iluzjonisty:

1. Umiejętność rzucania czarów Iluzjonistycznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub z księgi, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1 metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu

(nadepnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

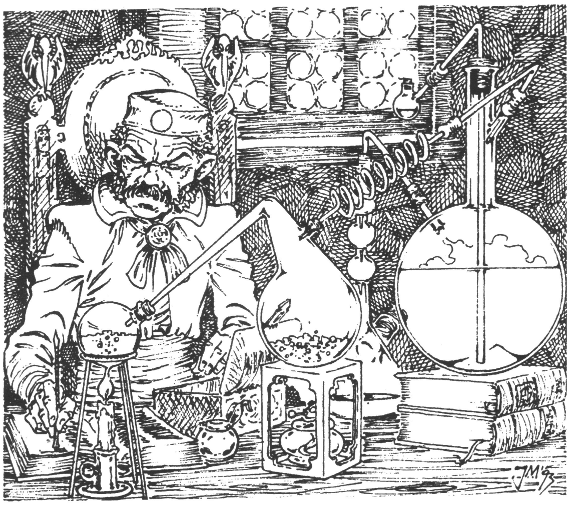
Od 1–go poziomu Iluzjonisty:

11. Tworzenie Znaków Magicznych – Rysowanie i czasowe umagicznianie rysowanych na stałym, twardym, płaskim i gładkim podłożu symboli itp. znaków magicznych (określanych jako runy). Każdy taki znak składa się z centralnej części i odchodzących od niej tzw. nitek (całość nigdy nie przekracza obwodu koła o średnicy 1 metra). Narysowanie go wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM (trwa 1–10 godz.), a umagicznienie %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, zużywa 1–100 PM i 1–10 rund czasu. W następnej rundzie należy wpisać w nią wybrany czar, by nie uległa rozmagicznieniu.
    Uwaga: Odsłonięcie (po np. nadepnięciu) runu uaktywnia jego czar.
12. Odporność na iluzję – Naturalna dodatkowa odporność na iluzję pozwalająca na wykonanie każdorazowo dodatkowego rzutu obronnego przed iluzją, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Identyfikacja oczarowania – Pozwala podczas trzymania głowy danej istoty w rękach zorientować się czy ta istota jest pod wpływem jakiegokolwiek typu sugestii (nie rozróżnia) np. oczarowania, uroku, przejęcia itp.: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1 rundę, ew. przeprowadzając szczegółowe badanie (%–wy rzut na sumę 1/2 MD, 1/10 INT, trwa 2–20 rund) rozpoznać cechy tej sugestii itp. efektów zajmujących umysł z dokładnością do rozpoznania objawów, czasu ew. trwania, sposobu zdjęcia go itp.
    Uwaga: Możliwe tylko 1 raz na osobę, ew. sytuacje.
14. Zdjęcie oczarowania – Pozwala na jednorazową próbę (%–wy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 MD. i 1/10 UM, trwa 2–20 rund rozproszenia dowolnej formy uroku, oczarowania, przejęcia itp.
15. Naśladowanie głosu – Pozwala na naśladowanie dobrze znanego głosu (min. przez 1 godzinę, %–wy rzut na Mądrość, może on być modyfikowany jeśli Iluzjonista chce powtórzyć głos słabo znany, nietypowy itp.).
16. Trzeźwość umysłu – Raz dziennie po zadeklarowaniu i skupieniu się pozwala uodpornić swój umysł na jakąkolwiek iluzję i sugestię na okres 1 rundę na poziom. Jakiekolwiek działanie Iluzjonisty itp. niweluje ten stan.
17. Trik – Pozwala na wykonanie zręcznościowej sztuczki kuglarskiej absorbującej uwagę (udane po %–wym rzucie na akt. ZR, modyfikowanym w zależności od założonej trudności sztuczki).
    Uwaga: Osoby przyglądające się trikom są dwukrotnie łatwiej zaskakiwane, ponadto MG może modyfikować np. reakcje widzów do Iluzjonisty (np. dwukrotny rzut na reakcję).
18. Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.

Od 10–go poziomu Iluzjonisty:

19. Identyfikacja iluzji – Umiejętność rozpoznawania kolejnych cech obserwowanej iluzji (itp. form magii): zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 rund i wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, – 1% na poziom zakładającego iluzje (średnio na b. – 20%) i jeżeli będzie nieudany uniemożliwia dalsze identyfikowanie. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznana profesja, czar lub zdolność, to Iluzjonista jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
20. Wessanie PM z iluzji – Raz dziennie umożliwia pobrać PM z określonej formy magicznej półrzeczywistej iluzji i przelania go amuletu (o ile nie była w żaden sposób zabezpieczona przed wyssaniem PM) i automatycznie ilościowo ocenia PM: %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa nieprzerwanie 1–10 rund). Jednorazowo Iluzjonista jest w stanie pobrać PM równowarty 10% +1% na poziom Iluzjonisty PM użytego do stworzenia tej iluzji. Powoduje to automatycznie jej zniszczenie.

ALCHEMIK



1. Przynależność: Alchemik to czarodziej, którego specjalnością jest powiązanie czystej magii z alchemią (czyli magią opartą na magii przemian chemicznych) i dla którego badanie tych aspektów (np. transmutacji) jest najistotniejsze.
2. Charakter: Każdy.
3. Rasy: Ludzie, ponadto Półelfy, Półorki i Gnomy, choć nie spotyka się wśród nich powyżej 15–go poziomu oraz i Reptillioni, wśród których nie spotyka się Alchemików powyżej 10–go poziomu.
4. Formacje: Najczęściej spotyka się ich pojedynczo i często (np. po komponenty) przyłączają się do grupy awanturników. Lubią otaczać się pomocnikami (też np. Alchemikami), a także stowarzyszać się z innymi czarodziejami (głównie Alchemikami i Magami).
5. Dwuklasowcy: Alchemika można łączyć z Wojownikiem, Złodziejem, Zabójcą, Kupcem, Kapłanem, Astrologiem, Magiem, Czarnoksiężnikiem, ew. z Rycerzem lub Iluzjonistą, a w ostateczności jeśli MG zezwoli nawet z Łowcą lub Gwardzistą.
6. Używana Broń: Alchemicy mogą używać każdej broni jednoręcznej, aczkolwiek najczęściej noszą broń nierzucającą się w oczy np. jednoręczną lekką (sztylet, nóż) lub różnych kształtów laski.
   Uwaga: W wielu organizacjach noszenie przy sobie broni (szczególnie tych rzucających się w oczy np. miecza) jest surowo niedozwolone lub oznacza niedołęstwo i głupotę Alchemika.
7. Używane Zbroje: Tylko nieograniczające ZR i SZ, aczkolwiek w zbrojach ograniczających SZ (tylko) Alchemicy mogą rzucać czary (i używać swych innych zdolności), jednakże ich UM są ograniczone w ten sam sposób, co Szybkość.
8. Używanie Magii: Po zakończeniu szkolenia Alchemik nabiera mocy posługiwania się magią i czarami Alchemicznymi, używania i identyfikowania przedmiotów magicznych, czytania magicznych (czarodziejskich) pergaminów. Jego moc rośnie wraz z poziomami doświadczenia i zdobywanymi czarami z uwzględnieniem ograniczeń z INT, MD, UM i PM.
   Uwaga: Od swych nauczycieli Alchemik na drogę dostaje 1–5 czarów, jednak do ich zapisania musi sam zakupić magiczną księgę (w ostateczności pożyczyć).
9. Kodeks Postępowania: Alchemik w swym postępowaniu kieruje się chęcią zdobycia jak największej wiedzy na temat władzy nad siłami nadprzyrodzonymi i transmutacji (itp.) oraz zabezpieczeniem jej przed dostaniem się w niepowołane ręce. Z tego też powodu bardzo poszukują wszystkiego co zwiększy ich moc czarodziejską (np. nowych czarów, talizmanów, przedmiotów magicznych), a z drugiej strony jeszcze bardziej dbają by to nie dostało się w obce ręce. Powoduje to, że prawie nigdy (z wyjątkiem swoich uczniów, spadkobierców, rodziny, itp. bliskich osób) tych dóbr nie wymieniają, sprzedają itp.
   Uwaga: Alchemik w swych badaniach najczęściej pracuje nad przetwarzaniem próbek (komponentów) z np. magicznych istot w określone, magiczne, najczęściej płynne (np. mikstury) użytkowe substancje, których użycie da np. ten sam efekt. Z tego też powodu lubią podróżować z grupami awanturników by zdobyć (przy okazji oczyścić i zakonserwować przed rozkładem) poszukiwane komponenty.
10. Tytuły:

Poziom 1–4	ADEPT ALCHEMII
Poziom 5–9	LABORANT
Poziom 10–14	MUTATOR
Poziom 15–17	WIELKI MUTATOR
Poziom 18	MISTRZ ALCHEMII
Poziom 19	WIELKI MISTRZ ALCHEMII
Poziom 20+	KSIĄŻĘ ALCHEMII

11. Stronnicy i Posiadłości:
    Poziom 10–14 musi posiadać własną siedzibę np. dom, wieżę itp. wzbogaconą o pracownię oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Mutatora).
    Poziom 15–19 dodatkowo musi posiadać siedzibę (typu pałac, zameczek, zamek) oraz służbę w sile min. 10 osób na poziom Alchemika powyżej 15–go.
    Poziom 20+ musi mieć wpływ na władzę na otaczającym terenie, swobodny dostęp do komponentów (kopalnie) oraz podporządkować sobie (w dowolny sposób zależny od charakteru) innych czarodziei na tym obszarze (np. poprzez różne organizacje).
12. Zdolności:
    Uwaga: Zdolności, która raz nie wyszła nie można powtórzyć w stosunku do tego samego przedmiotu.

Od 0–go poziomu Alchemika:

1. Umiejętność rzucania czarów Alchemicznych – Z pergaminów (jeśli UM są większe od 30%) lub po z księgi, czy jako autorytatywny (jeśli UM są większe od 50%): udane po %–wym rzucie na UM (ew. – 10% na krąg magii czaru w przypadku pergaminów).
2. Wykrycie magii – Delikatne dotykanie np. przedmiotu i koncentracja w celu wyczucia oddziaływającej z niego magii: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
3. Przelanie PM – Umiejętność pobrania określonej ilości PM i przelania go z jednego amuletu do drugiego (o ile w żadnym nie

było blokady PM) i automatyczna (przy tym) ilościowa ocena PM: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).

4. Wykrycie blokady PM – Stwierdzenie zabezpieczenia przed pobieraniem PM przez niewłaściwe osoby: %–wy rzut na UM (trwa pełną rundę).
5. Identyfikacja runu – Rozpoznawanie znaków magicznych (runów), odczytywanie czarów zawartych w nich i ew. ich znaczenia: %–wy rzut na sumę 1/2 UM i 1/10 MD., zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego, trwa 1–10 rund z odległości około 1metra; identyfikacja kończy się w momencie całkowitego zbadania czarów figury magicznej lub w momencie pierwszej nieudanej próby.
   Uwaga: Normalnie czar zawarty w danym znaku magicznym działa w momencie odsłonięcia go po uprzednim np. zasłonięciu (nadepnięciu itp.).
6. Wycieranie runów – Ścieranie znaków magicznych (runów), tak by nie uaktywnić czaru tam zawartego: trwa 1–10 rund i jest udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. zmniejszoną min. o bonus – 1% na poziom zakładającego.
   Uwaga: Nieudane wykorzystanie zdolności uaktywnia czar zawarty w symbolu (itp.).
7. Tworzenie blokady PM – Zablokowanie wyssania PM z danego przedmiotu (itp.) poprzez stworzenie blokady z łatwo eksplodującego w momencie wyssania PM (nie dotyczy zakładającego). Założenie blokady wymaga min. 1–100 PM (najczęściej daje się dużo więcej) oraz udanego %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT (trwa śr. 1–10 rund).
   Uwaga: Założenie blokady chroni zawarty w danym przedmiocie magicznym PM przed np. też samorozładowaniem (co może spowodować np. zbyt długie przebywanie w wodzie), rozproszeniem magii itp.
8. Zniszczenie blokady PM – Wessanie PM w blokadę w celu zobojętnienia jej zabezpieczenia przed pobraniem z danego przedmiotu (itp.) jej PM: udane jeśli dało się PM równy lub większy niż PM blokady oraz operacja została prawidłowo przeprowadzona – %–wy rzut na UM powyżej 100 (UM – 100), inaczej niezneutralizowany PM eksploduje zadając 10 ran na 1 ładunek (ew. połowę po udanym rzucie na energię – 5).
9. Wpisanie czaru – Umiejętność rzucenia (przeniesienia) wybranego czaru tak by został wchłonięty w przygotowany do tego umagiczniony symbol (ew. umagicznioną kartę pergaminu) i nie działał aż do naruszenia struktury symbolu (ew. odczytania czaru): %–wy rzut na UM powyżej 100% (trwa 1–10 godzin) i nieudany marnuje czar (i ew. pergamin).
10. Przepisywanie czaru – Umiejętność przeniesienia formuły czaru z pamięci lub jego kompletnej pisanej formuły na strony magicznej księgi (tylko taka chroni przed ew. rozmagicznieniem formuły): udane po %–wym rzucie na sumę 1/2 UM i 1/10 ZR, trwa 1 godzinę na Krąg Magii czaru oraz wymaga 1–10 PM na stronę (każdy krąg magii danego czaru zajmuje 1 pojemność czaru księgi, czyli 1 stronę) i odpowiedniego atramentu (pochodzącego z czerwonego ziela tzn. adar sor; 1 porcja jego na stronę kosztuje 1 szt. zł.).

Od 1–go poziomu Alchemika:

11. Umagicznienie – Pozwala skumulować PM w jednoczęściowym, wykonanym z twardej substancji przedmiocie, tak by stał się on magiczny (zwiększa to podwójnie wytrzymałość, itp. cechy przedmiotu). Umagicznienie trwa 1–10 rund, wymaga 1–100 PM na 1 kg. wagi przedmiotu oraz udanego (inaczej grozi to eksplozją użytego PM) rzutu na %UM powyżej 100% (UM – 100), po czym zachowuje on swa magię przez 1–10 rund + 1 rund na poziom Alchemika. (Jeżeli w tym czasie wykona się udane założenie blokady PM, to zachowuje on te właściwość na stałe).
    Uwaga: Alchemik w prawie identyczny sposób może specyficznie umagiczniać przedmioty (co pozwala na ew. późniejsze nadawanie cech magicznych), ale taka czynność wymaga udanego %–wego rzutu na UM powyżej 200% (UM – 200) i grozi ew. odpowiednimi konsekwencjami.
12. Odporność na trucizny – Naturalna dodatkowa odporność na trucizny pozwalająca na wykonanie każdorazowo następnego rzutu obronnego przed trucizną, jeśli poprzedni był nieudany.
13. Identyfikacja – Rozpoznawanie kolejnych cech przedmiotów magicznych: zidentyfikowanie 1 cechy trwa nieprzerwanie 1–10 godzin i wymaga 1–10 PM oraz %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 MD. – 1% na poziom zakładającego (średnio na bonus – 20%). Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Gdy zidentyfikowaną cechą jest np. zupełnie nieznany czar lub zdolność Alchemik jest w stanie powiedzieć coś o nim bardzo ogólnie.
    Uwaga: Zdolność ta nie identyfikuje cech artefaktów i podobnych przedmiotów magicznych.
14. Preparowanie wywarów – Z posiadanych ziół określonego gatunku pozwala jednorazowo (przez okres ok. 1–100 godzin) spreparować wywar (1–10 porcji na 10 dkg ziół, %–wy rzut na 1/2 Mądrości dla każdej porcji czy zachowała, ew. zmieniła właściwości), który czasowo (śr. 1–100 dni, ew. 10–cio krotnie dłużej po umagicznieniu) ma określone właściwości.
15. Identyfikacja materii – Stwierdza (przez dotyk, przez 2–20 rund, %–wy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 UM, +ew. bonus 5% na na każde kolejne udane kiedyś badanie danej rasy), jakie dana istota albo substancja ma (o ile w ogóle są) właściwości magiczne (dotyczy to całej rasy itp.). Alchemik może przeprowadzić badanie (1–10 godz., %–wy rzut na sumę 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 UM, +ew. bonus 5% na na każde kolejne udane badanie danej rasy) co jest (np. jaki organ, narząd odpowiedzialne za cechy magiczne oraz jak można to wykorzystać jako komponent.
    Uwaga: Właściwości magiczne np. organów spotyka się tylko u niektórych istot posługujących się magią itp. umiejętnościami (nie dotyczy zdolności wyuczonych, przemian Półboskich itd. – ściśle zależy od rasy i MG), ponadto każda właściwość, trzeba oddzielnie sprawdzać.
16. Pozyskanie komponentu – Pozwala mechanicznie (przy pomocy noża i wody, trwa śr. 1 godz. na kg. oddzielanej substancji i wymaga %–wego rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 INT, 1/10 MD. i 1/10 UM, jednakże przy powtarzaniu tej samej czynności odnośnie danego substratu, MG może zwiększyć tą szansę) oddzielić dany składnik (najczęściej magiczny) np. organ ciała, składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później (np. jako komponent). Przy tego typu oddzielaniu traci się ok. 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to o połowę zmniejsza szansę późniejszego wyjścia dobrego ekstraktu przy robieniu np. mikstur.
17. Preparowanie esencji – Pozwala w odpowiednim laboratorium (suche pomieszczenie, plus szklane naczynia do ekstrakcji,

podgrzewanie, czysta woda, kwas) przez 10–100 godzin wytworzyć 1 porcję magicznej esencji z 3 kg. odpowiednich magicznych komponentów, odpowiednio uprzednio przygotowanych (np. oczyszczonych, zatężonych) o ile dobrze się to zrobiło (%–wy rzut na sumę 1/10 UM, 1/10 INT, 1/10 M i 1/10 ZR).
Uwaga: Jednorazowo Alchemik może przetwarzać 1 kg komponentów na 10 używanych odpowiednich naczyń, ale nie więcej niż 1 kg na poziom Alchemika.

18. Preparowanie mikstur (przetwarzanie esencji) – Pozwala porcję esencji odpowiednio rozwodnić (itp.) i spreparować, by powstała mikstura posiadała właściwości magiczne użytej esencji i po jej wypiciu jednorazowo na rundę (ew. w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Alchemika, zależnie od MG) dała możliwość skorzystania z magii jaką dysponowała ta esencja, udane po %–wym rzucie na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM. (Patrz TABELA KOMPONENTÓW).

Od 10–go poziomu Alchemika:

19. Nadanie cechy magicznej – W specyficznie i na stałe umagicznionym przedmiocie pozwala na manipulowanie (zawartą magią), tak by przedmiot ten zyskał określoną zdolność np. poprzez odpowiednie pocieranie uaktywniał wcześniej zawarty w nim czar. Zdolność taka musi być prosta i nic nie jest w stanie tworzyć, ani niszczyć (pozostałe działanie zależy ściśle od MG). Udane nadanie cechy magicznej wymaga %–wego rzutu na sumę 1/2 UM i 1/10 INT, trwa 1–10 godz. Nieudane eksploduje PM.
Uwaga: Jeżeli w danym przedmiocie blokada PM nie została założona osobiście, to szansa poprawnego nadania cechy magicznej jest dwukrotnie niższa.
20. Analiza magii – W oparciu o odpowiednią posiadaną wiedzę i jeżeli Alchemik zdobył odpowiednie dane, komponenty i inne materiały może przez okres śr. 1–10 lat + rok na poziom trudności (zależnie od MG, min. śr. 1–10 godzin dziennie) opracować i skonstruować niezwykle silny w działaniu przedmiot magiczny, którego cechy odpowiadają w przybliżeniu sile artefaktu (działanie artefaktu częściowo oparte jest na równowadze sił np. magicznych, zła i dobra, itp., zawartych w jego mocy, przez co jest to przedmiot bardzo silny, ale i niebezpieczny dla używającego). Szansa wykonania takiego przedmiotu wynosi (suma w %) 2/10 UM + 2/100 INT i 2/100 MD. Tylko połowa tej szansy pozwala na wykonanie go w prawidłowy sposób (tak jak to sobie życzył Alchemik), w przeciwnym wypadku przedmiot zachowuje się inaczej, z ew. groźnymi konsekwencjami np. eksploduje podczas pierwszego użycia. Przy pomocy tej zdolności Alchemik ma identyczną szansę, ew. modyfikowaną na wykonywanie innych czynności związanych z silną magią (np. przepisywanie Ksiąg Wiedzy, uaktywnianie nieznanych artefaktów).

ROZDZIAŁ DWUDZIESTY PIERWSZY

CZARY – WSTĘP

OBJAŚNIENIA:



KRĄG: opisuje stopień trudności czaru. Aby móc rzucać czary z danego kręgu, trzeba być na odpowiednim poziomie doświadczenia. Posiadanie np. poziomu 0 lub 1 uprawnia do rzucania czarów z pierwszego kręgu, poziomu 2 lub 3 do czarów z drugiego kręgu, itd. Czary należące do Kręgów Specjalnych zwane są potocznie Arcyczarami. Czar z wyższego kręgu od przysługującego można rzucić tylko z odpowiednie przygotowanego pergaminu magicznego na którym jest taki czar i to w formie przygotowanej do rzucenia. Czarodzieje nie mogą rzucać nawet z pergaminów lub przedmiotów czarów kleryczych i odwrotnie klerycy czarów typowych dla czarodziei.

ZUŻYCIE PM: każdy czar do rzucenia wymaga określonej ilości PM (potencjału Magicznego). Próba rzucenia czaru (udana lub nie) absorbuje taką ilość z amuletu lub/i z żywotności rzucającego (pobranie 1 PM z własnej żywotności zadaje 10 obrażeń analogicznych do obrażeń psychicznych).

CZAS RZUCANIA: każdy czar wymaga koncentracji na rzucenie czaru. Jeżeli w tym czasie postać zostanie zraniona lub rozproszona będzie jej **Uwaga**, to czar nie wychodzi.

ZASIĘG: jest to odległość na którą można rzucić czar. Jeżeli czar jest obszarowy, to zasięg rzucania wyznacza najdalsze miejsce ześrodkowania czaru (centrum obszaru objętego magią).
Normalnie podaje się kilka typów zasięgu;
daleki – czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą podwojonej Szybkości rzucającego
normalny – czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą Szybkości rzucającego
średni – czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą połowie Szybkości rzucającego
bliski – czar można rzucić na odległość wyrażoną w metrach równą 1/10 Szybkości rzucającego
dotyk – czar można rzucić tylko poprzez dotyk (do danej istoty, przedmiotu, miejsca)
0 (zero) – czar ten można rzucić tylko na siebie.
Istnieją też czary, które można rzucać w dowolne miejsce w zasięgu wzroku (w dobrych warunkach widzi się na odległość mierzoną w metrach równą dziesięciokrotnej wartości współczynnika Szybkość). Zasięg rzucania tych czarów zaznacza się słowem "wzrok".

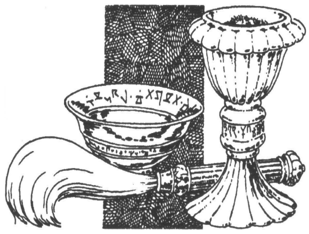
CZAS DZIAŁANIA: opisuje jak długo dany czar będzie trwał na danym obszarze. Najczęściej podawany jest on jako stały lub w danej jednostce czasowej typu rok, dzień, godzina, minuta, runda (10 sekund). Przy czarach, które trwają krócej niż 1 rundę (ich działanie jest natychmiastowe i jednorazowe) wpisuje się liczbę "0" (zero). Niekiedy działanie czaru może zostać czymś przerwane lub (zależnie od opisu czaru) czar może trwać nie uaktywniony, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające go. W takich przypadkach wpisuje się czas trwania w nawias "( )". Czary typu symbole (runy) magiczne trwają z reguły dotąd, dopóki nie zaistnieją odpowiednie okoliczności uaktywniające je (np. wejście na magiczny run lub zejście z niego – rzadziej znalezienie się w jego zasięgu). Niektóre symbole odwrotnie, roztaczają swoją magię od razu, dopóki nie zostaną np zmazane.



OBSZAR DZIAŁANIA: informuje na kogo, na co lub/i na jaką przestrzeń oddziałuje magia danego czaru. W niektórych przypadkach znajdują się tu odnośniki, informujące, że dodatkowe informacje znajdują się w tekście opisu czaru. Jeżeli w obszarze działania powiedziane jest, że czar działa w jakimś promieniu (lub wokół), to oznacza to, że jego magia tworzy pewną sferę. W wypadku użycia słowa "pole" należy rozumieć powierzchnię kwadratu o boku 2 metrów (4 metry kwadratowe).

CZARY KAPŁAŃSKIE

PIERWSZY KRĄG



AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym Złe/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr. 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Kapłana (w wypadku nie współwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany. Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

PRZEŁAMANIE SŁABOŚCI (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Energia ta pozwala jednorazowo zatrzymać agonię w dowolnym jej momencie lub każdy typ krwawienia. Czar ten jednorazowo potrafi także zniwelować efekt działania strachu (i jego odmian), oczarowania (ale nie uroku), hipnozy. W ten sam sposób może także zniwelować psychiczny lub fizyczny paraliż postaci, a także pozwala przywrócić świadomość istocie ogłuszonej. Energia ta może być używana także do jednorazowego uleczenia z bólu lub ze zwykłego zmęczenia (typu zadyszki), o ile ono już zaistniało. Jeżeli czynnik z którego wyleczył ten czar zadziała ponownie, to czar ten nie chroni przed dalszymi konsekwencjami. Może się to zdarzyć na przykład, gdy postać w której zastopowano agonię (a nie uleczono) dostanie nowe obrażenie, to agonia na nowo jej się odnawia. Postacie z poważnymi obrażeniami (np. "w śmiertelnej" agonii), u których zastopowano agonię tym czarem mogą być leczone tylko przez Leczenie Poważnych Obrażeń lub Uzdrowienie.

WYKLĘCIE (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (od 100 pkt WI + 1 osoba/2 POZ)

OPIS: Działa na osoby, które wykonały czyn bluźnierczy przeciwko wierze, bogu, świątyni, ewentualnie wysokopoziomowemu Kapłanowi. Postać taka, ilekroć znajdzie się blisko uświęconego miejsca danej wiary ma jednorazową szansę (bez względu jak długo przebywa w pobliżu tego miejsca) na zauważenie przez Boga, którego uraził. W zależności od wielkości przewinienia może być pokarany UPOMNIENIEM lub (w skrajnych przypadkach) KARĄ BOSKĄ. Czar przestaje działać po pierwszym upomnieniu lub karze, a także po zdjęciu Klątwy.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięgu wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zaklęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. Obrażeń + 10 pkt. na poziom Kapłana, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne).
Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. Obrażeń/POZ rzucającego czar kapłana (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Obrażeń, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania Obrażeń psychicznych.
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

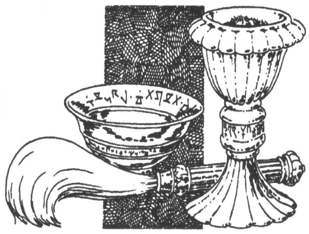
ROZŚWIETLENIE (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o średnicy 10 metrów
OPIS: W niemagicznej ciemności tworzy sferę półmroku, której centrum jest miejsce (osoba, przedmiot), na które został rzucony czar. W takim półmroku Trafienie, OB, UM oraz szansa użycia wszelkich zdolności ograniczone są o 10 pkt.
Uwaga: Ten czar jest zbyt słaby, żeby przeszkadzać istotom czułym na światło (np. niektórym martwiakom).

ATAK BÓLU (Szok)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 co 2 POZ
OPIS: Istota, która nie odparła tego czaru (% rzutem na odporność nr. 4) przez okres jego trwania ma zmniejszone do połowy Trafienie, OB, WI, UM i wykonywane zdolności. Na początku każdej następnej rundy trwania czaru postać będąca pod jego wpływem wykonuje % rzut na szok. Udany rzut powoduje, że od tej rundy czar przestaje on działać na nią. Czar ten nie działa na martwiaki (i tym podobne istoty).

AURA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 25 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmenty

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: kleryk lub paladyn tej samej wiary (specjalny)
OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu
Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) Wiary Kapłana. Aura ta posiada jeszcze moc zmniejszania o połowę Obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne Bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czary Kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania Aury Wiary). Ten stan (fanatyzmu) daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 Wiary do Trafienia, OB i Bazowej Odporności Psychiczno–Fizycznej.
Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania kleryka lub paladyna podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie mają oni premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok. Dotyczy to też sługi – współwyznawcy, który zginął będąc w fanatyzmie.

DRUGI KRĄG



NAZNACZENIE (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale zawsze minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

CEREMONIA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjalny
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Kapłana czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. do Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe. Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godz.) itp.

TARCZA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków:
Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 poziomów Kapłana). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest mniejsza od 50, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

UDERZENIE DOBRA/ZŁA (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Energia wysłana przez ten czar istocie ewidentnie złej/dobrej, która nie odparła go % rzutem na odporność nr. 5 potrafi zadać 1k10*10 Obrażeń na każde 2 poziomy Kapłana.

WYWOŁANIE/PRZEŁAMANIE ZMĘCZENIA (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 lub 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr. 5) przez okres k10 rund czuje się tak wyczerpana, że nie może nic robić z wyjątkiem biernego bronienia się. Obronę jej w takim przypadku liczy się tylko ze zbroi, magii i o 20 pkt. zmniejsza, ze względu na znaczne osłabienie ZR. Wydając na rzucenie tego czaru dziesięciokrotnie większy PM można uzyskać efekt, który na stałe potrafi przełamać (zniwelować) dany efekt zmęczenia lub wyczerpania. W wypadku przywracania do pełnej możliwości działania, postaci, która była wskrzeszona lub została wyleczona z agonii musi wykonać ona % rzut na szok, inaczej ten czar nie tylko nie działa pozytywnie na nią, ale dodatkowo zadaje jej 100 Obrażeń (umysłowych).
Uwaga: Na postacie z Wytrwałością (itp. zdolnością) czar ten działa k5 rund i ma ewentualnie o połowę mniejszy efekt raniący.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku

dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma bonus do obrony liczony z całej wartości ZR aktualnej.
Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności – wykrycie witalności.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia).Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp).Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu.
Uwaga: Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną tarczą".

TRZECI KRĄG



LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo uleczyć z oślepiającego wpływu światła (z oślepienia), ze ślepoty i z chorób oczu.
Zamiast powyższego można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (% rzutem na odporność nr. 5). Ślepa istota traci możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej Zdolności, Trafienie i Obrona są średnio o połowę redukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroi/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem.
Uwaga: Czar ten swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie 1–10 rund.

SPOTĘGOWANIE DOBRA/ZŁA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zostają podwojone antyodporności rzuconych w tym czasie czarów opartych na ewidentnym źle/dobrze. Dotyczy to także niektórych wykonywanych zdolności (np. wpisywanych czarów w pentagram, odwracanie martwiaków). Rzucony w pobliżu własnego ołtarza lub jeśli Kapłan ma UM powyżej 100 pkt działa dużo silniej. Oznacza to w praktyce do połowy obniżeniem odporności ofiar na czary oparte na ewidentnym Złu/dobrze. W wypadku kleryków (i paladynów) emanujących dobro/zło lub posiadających minimum 150 UM zaklęcie to dodatkowo podwaja siłę raniącą wspomnianych czarów, o ile są one używane przeciwko istocie o przeciwnym do rzucającego (względem moralności) charakterze.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala wykryć charakter we wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Zaklęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i ewidentności charakteru. Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ Kapłana).

OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Postaci lub przedmiotowi chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Negatywnej, Martwiaczej, itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych, itp). Dodatkowo zaklęcie to pozwala społawiać szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych (itp.), np. wyssanie Energii Życiowej, rany od miecza Ewidentnego Zła, a także efekty niektórych czarów (Fali Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem Aury Śmierci, Upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru "Schody do...".
Uwaga: Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ Kapłana).

NATCHNIENIE ŻYCIA [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Czar ten, jeżeli działa na istotę żywą powoduje, że zyskuje ona w tym czasie kilka znaczących udogodnień.

- Postać zyskuje (analogicznie do nadleczenia) dodatkowo 50 pkt ŻYW + 50 pkt/ 5 POZ Kapłana. Wszystkie rany, które w tym czasie dostaje najpierw redukują tą formę nadleczenia, a dopiero po ich wyczerpaniu zmniejszają normalną Żywotność. Po skończonym działaniu czaru to co jeszcze nie zostało zredukowane automatycznie zanika.
- W trakcie trwania czaru Bazowa Odporność Psychiczno–Fizyczna postaci zwiększona jest o 5 pkt + 5 pkt/5 POZ Kapłana, a Bazowa Fizyczna o 10 pkt + 10 pkt/5 POZ Kapłana.
- W tym czasie postać nie odczuwa żadnej formy zmęczenia i wyczerpania, a więc jeżeli była w takim stanie (np. jest tuż po wskrzeszeniu lub krócej niż dzień po agonii), to może normalnie działać.
- Postać która znajdzie się (lub była) w agonii może w trakcie działania tego czaru (jeżeli została o tym wcześniej poinformowana) używać zdolności Podtrzymanie Życia analogicznie jak mogą to robić rycerze. Postać z kasty rycerskiej wykorzystując tą zdolność w tym czasie nie sprawdza systemu przetrwania (szoku), czy to przeżyje.
- Współwyznawca Kapłana (lub Kapłan) w trakcie oddziaływania na niego tego czaru od każdego ciosu odnosi tylko połowę ran.

Uwaga: Pod wpływem tego czaru można być tylko raz dziennie, jako że kolejne rzucenie tego czaru na daną postać przed upływem 24 godzin nie robi na niej żadnego efektu.

PORAŻENIE [Szok]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (od 10 POZ 1 istota/POZ)
OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę kapłana. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2–3 rundy przymierzy można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób), ewentualnie dość ryzykownym sposobem. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać wiąże jej umysł obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko w tedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

ŚWIATŁO [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (10 metrów wokół)
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Kapłana, dotkniętego przedmiotu lub istoty pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej zasięgu odnoszą rany (np. k100 Obrażeń/rundę), są spowalniane lub mają inne

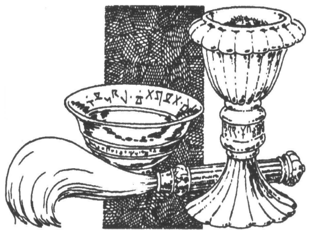
ograniczenia. Poza danym zasięgiem światło to natychmiast się urywa, ponadto jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób zbyt długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać objęta tym zaklęciem w trakcie jego trwania widzi normalnie (w zasięgu swego spojrzenia) wszystko, co jest niewidzialne z powodu swej natury lub magii. Czar ten nie wykrywa jednakże istot niematerialnych i eteralnych.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ
OPIS: Zaklęcie to jednorazowo pozwala uzdatnić do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, Nie zmienia jednak smaku, właściwości odżywczych i możliwości spożycia.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nieprzeklęty obszar. Wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie + 10 pkt do Trafienia, Obrony, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności, w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to +10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich mają dwukrotnie zwiększoną antyodporność. Jakiekolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą " muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (% rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia). W każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na tym obszarze o połowę mniejszą szansę Trafienia, oraz o 20 pkt mniejszą Obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/POZ rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.
Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry). Rzucający wybiera pola pod ten czar. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

CZWARTY KRĄG



LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt Obrażeń na każde 5 POZ kapłana, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji.
Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt Obrażeń/5 POZ rzucającego czar kapłana. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych.
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WODY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów

ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (potencjalnie 1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: porcja około 1 litra krystalicznie czystej wody
OPIS: Zaklęcie to powoduje jednorazowe nasycenie bardzo czystej wody energią dającą jej wyjątkową moc. Każda porcja tej wody większa od 1/10 części litra potrafi nadal zatrzymać w sobie moc tego czaru. Zanieczyszczenie, rozcieńczenie, dotknięcie ręką lub użycie danej porcji wody, ewentualnie upłynięcie 24 godzin od czasu jej stworzenia kończy działanie zaklęcia. Wypicie 1 porcji pozwala na stałe zatamować krwawienie, rany zadawane przez truciznę lub inne jej powolne działanie. Dodatkowo postaci nadaje to tyle wigoru, że na najbliższe 12 godzin zaspakaja jej to potrzeby na jedzenie i picie, dwukrotnie powiększa naturalne zdrowienie, neutralizuje odczuwanie bólu, a nawet jednorazowo leczy ze zwykłego zmęczenia. Dokładne (przez minimum 2 rundy) polanie porcją tej wody danej broni (a szczególnie ostrza lub "obuchu" w przypadku broni obuchowych) pozwala by ugodziwszy w martwiaka broń ta zadała mu rany, nawet jeśli nie spełnia warunku bycia magiczną lub/i srebrną. Aby ugodzenie faktycznie odniosło skutek broń ta od momentu polania nie może być do jakiegokolwiek innego celu użyta, a ponadto nie mogło upłynąć więcej niż 10 rund. W wypadku użycia bezpośredniego na martwiaka wodę tą traktuje się analogicznie do wody święconej. Należy jednak pamiętać że zadawane rany nie zależą od ilości wylanej wody, a od tego ile razy polano martwiaka porcjami zawierającymi minimum 1/10 część litra.

OPIEKA NAD ZMARŁYM [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieżywa istota (trup)
OPIS: Zwłoki postaci będącej pod wpływem tego czaru nie podlegają efektowi rozkładu. Ciało to aż do końca działania tego zaklęcia jest też niemożliwe do przejęcia przez nekromancję (np. do robienia martwiaków).

LECZENIE CHORÓB [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa. Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

ŚWIATŁOŚĆ/CZERŃ [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół
OPIS: Wszystkie martwiaki (albo żywe istoty – w wypadku rzucenia czerni), a także postacie ewidentnie złe (dobre), które znajdą się wewnątrz sfery światłości (czerni) jeśli nie odeprą zaklęcia % rzutem na odporność nr. 3 giną, choć ich ciała nie odnoszą żadnych ran (śmierć umysłowa). Czar ten nie działa na rzucającego go. Światłość powinni rzucać tylko kapłani o dobrym etosie (charakterze), a czerń o złym. Klerykom o neutralnym etosie wolno rzucić dowolną formę tego zaklęcia, ale tylko w naprawdę krytycznym momencie, w przeciwnym przypadku nakładają na siebie śmiertelny grzech (zauważenie przez boga kończy się przeważnie śmiercią itp.) – podobnie jak kapłan dobry/zły, który rzuci niewłaściwą swojemu charakterowi formułę czaru.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez kapłana o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęły od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy Wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez kapłana o wybitnie złym etosie potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym % rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

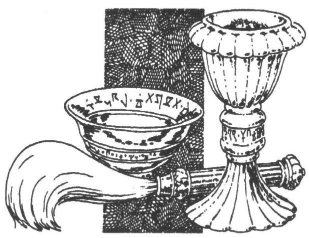
UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na odporności nr. 3) w żaden sposób poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą AntyMagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał go ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą, itp. (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć, itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary: "Ceremonia" i w rundę później "Bariera mocy", to bez AntyMagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe.
Uwaga: Rzucenie tego czasu ponownie na już istniejący powoduje, że czas trwania tamtego ulega o tyle dni wydłużeniu (itd).

POŚWIĘCENIE KAPLICZKI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ, ewentualnie stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: kapliczka
OPIS: Wszystkim współwyznawcom pobyt w poświęconej kapliczce pozwala na odbycie dwukrotnie większej ilości modlitw dziennie, ponadto UPOMNIENIA BOSKIE w takich okolicznościach są często łagodzone (zależnie od MG). Jeżeli w poświęconej kapliczce znajdzie się relikwia, to zaklęcie to jest przedłużone do końca pobytu relikwii (itp.).

WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: kapłan
OPIS: Zaklęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia kapłan fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

OCHRONA PRZED NEUTRALNYM PLANEM [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Postaci chronionej tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Ziemi, Ognia, Powietrza i Wody, a także z ich sfer pośrednich. Dotyczy to też Sfer Eteralnych, Astralnych, itp. (ale nie Negatywnych). W obrębie Sfery Egzystencji Materialnej zaklęcie to pozwala zmniejszyć do połowy szkodliwy wpływ elementów Sfer Neutralnych np. obrażenia od ognia, błyskawicy, lodu (zmrożenia).

PIĄTY KRĄG



EGZORCYZM [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5rund + 1 godzina ceremonii
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to powoduje jednorazowe zdjęcie uroku, zawładnięcia, przejęcia, a także jest to jedyny czar rozdzielający np. Wejście w umysł, Dominację, Rozdwojenie jaźni, Przejęcie. Przy pomocy jego magii można także usunąć obcą (np. niematerialną lub eteralną) istotę, która weszła w posiadanie dane ciało (itp). W tym wypadku jest to skuteczne, jeżeli istota, która się wcieliła nie odeprze tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3).
Uwaga: Jeżeli tuż przed tym zaklęciem zostanie rzucony czar Odesłanie zła/dobra, to obrona przed egzorcyzmem liczona jest względem 1/2 odporności na zaklęcia. Jeżeli Egzorcyzmem poprzedzi się czar Odesłanie zła/dobra, to obrona przed tym ostatnim liczona jest względem 1/10 odporności na zaklęcia.

UZDROWIENIE [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich Obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrowienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

POKORA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed kapłanem
OPIS: Postacie, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) są zmuszone paść na kolana przed kapłanem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru. Mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ kapłana. W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów (itp.). W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje 10 pkt do szansy zdjęcia klątwy. Oczywiście dotyczy to postaci, które są pod wpływem tego zaklęcia (a więc się przed nim nie obroniły).
Uwaga: Jakakolwiek agresja ze strony kapłana lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegali.

AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Potężne te zaklęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiści to co niesie). Zapewnia to 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne.
W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Czar ten nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar ten nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakiekolwiek rzucenie go nad efektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (nie działa).

POŚWIĘCENIE OŁTARZA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10–100 (czyli 10*1k10) rund; specjalny
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół
OPIS: Podczas rzucania tego czaru kapłan musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany % rzut WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli kapłan ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony udanie ołtarz roztacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną role.

Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu % rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu automatycznie goi się 25 Obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kleryków i członków kasty rycerskiej jest dwukrotnie wyższy.

Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic też nie mogą oczekiwać.

Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to że czar ten przestaje działać.

SYMBOL NIEBEZPIECZEŃSTWA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)
OPIS: W miarę zbliżania się jakiegokolwiek kierunkowego, poważnego niebezpieczeństwa w kierunku symbolu ulega on jednorazowemu zniekształceniu. Po szybkości zniekształceń można określić przybliżoną szybkość nadejścia niebezpieczeństwa, a po intensywności czerwienienia znaku przybliżoną siłę niebezpieczeństwa). Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Długo działająca wilgoć, naruszenie jego struktury lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

LETARG [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Aby rzucić ten czar kapłan musi dotknąć ofiary. Względem postaci aktywnie opierających się należy przy tym wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika. Dotknięta w momencie rzucania czaru postać zmuszona jest wykonać % rzut na zaklęcia. Nieudany rzut na tą odporność oznacza zapadnięcie w letarg. W stanie tym następuje spowolnienie wszystkich funkcji życiowych. Postać nie potrzebuje jedzenia, picia, nie krwawi (przydatne przy agonii), nie zdrowieje, nie podlega większości trucizn. Dodatkowo wyłączone są wszystkie zmysły. Oznacza to że postać nie widzi, nie słyszy, nie myśli, a także nie odbiera otoczenia żadnymi zmysłami. Niereagowanie na ból może doprowadzić do śmierci, jeżeli postać znajduje się w złych warunkach, jest kaleczona lub podgryzana. Przebywając w wilgoci postać co rok traci na stałe po 1 pkt każdej fizycznej cechy (ŻYW, SF, ZR, SZ PR). Udane odparcie czaru lub przebudzenie z niego oznacza lekkie otumanienie. W praktyce oznacza to na 1k10 rund zmniejszenie o połowę ZR, SZ, INT i UM. Dotyczy to też premii do odporności wynikających z tych cech. Zakończyć działanie letargu można tylko czarem typu: Przebudzenie. Dodatkowo spełnia tą role także zdjęcie przekleństwa. Istnieją też specjalne okoliczności naturalne, które potrafią obudzić z letargu. Mogą to być silne wyładowania elektryczne, specyficzne wibracje, czy określone czynniki które MG uzna za skuteczne (podniecenie, hasło).

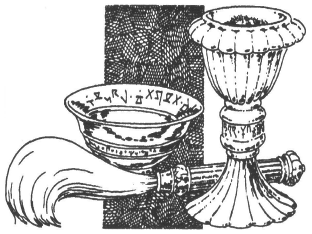
ODESŁANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji dowolną istotę o ewidentnie złym lub dobrym charakterze. Pierwszym warunkiem odesłania jest to, że ofiara czaru nie powstała w obrębie Sfery Egzystencji gdzie aktualnie znajduje się z nią kapłan. Drugim warunkiem jest to że nie odeprze czaru udanym % rzutem na odporność nr. 3. Po przeniesieniu ofiara czaru pojawia się w miejscu w którym ostatni raz znajdowała się przed opuszczeniem tej Sfery Egzystencji. Istoty nieprzygotowane do przebycia drogi, którą wyznaczył ten czar zmuszone są do wykonania % rzutu na szok. Nieudany wynik oznacza, że postać nie przeżyła tego stanu. W tym momencie istnieje 50% szansa, że dusza postaci zostanie W obrębie poprzedniej Sfery Egzystencji. Uniemożliwia to wskrzeszenie postaci. Demony, anioły, mastugi i inne stwory, które same z siebie potrafią podróżować między różnymi sferami egzystencji nie testują swojej odporności na szok podczas odesłania.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali. Nieudany rzut oznacza upadek. Podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni. Wysokopoziomowi kapłani Gothmeda (minimum 10 POZ) mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale. Omijają ich one lub rozstępują się. Wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

JASNOŚĆ ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 75 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk/0
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metr/10 UM
OPIS: Zaklęcie te powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął kapłan rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła i wzroku do wewnątrz, ani odwrotnie. Istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku. Moc zaklęcia potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Kapłan stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowało by to natychmiastowe skończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał z poza jasności obrona jego liczy się względem akt. ZR liczonej od wartości 1. Wszyscy protegowani astrologa znajdujący się wewnątrz sfery jasności w zależności od jego woli zyskują specyficzną Świetlistą Aurę. Daje im ona premię + 25 pkt do Obrony i o 50 pkt zwiększa wartość wyparowań ran na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię + 10 pkt do swego współczynnika SZ. Wszelkie te premie podwajane są na każde 10 POZ kapłana.
Uwaga: Kapłan, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM potrafi sprawić, by do wnętrza Jasności Assanu z niepowołanych istot mogły by dostać się tylko te, które przełamią wiążące ten czar zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3).

SZÓSTY KRĄG



GROM [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ
OPIS: Czar ten sprowadza ogromną błyskawicę. Postaciom stojących na określonych polach jest w stanie zadać ona na każde 4 POZ kapłana 50 + 10–100 Obrażeń (10–100 czytaj jako 1k10*10). Minimum czar ten zadaje 100 + 20–200 Obrażeń. Ofiara (y), które wykonają udany % rzut na elektryczność otrzymują połowę Obrażeń. Zbroje metalowe pogarszają szansę odparcia czaru. Dodatkowo wrogowie wiary bronią się przed nim o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Obrażenia od takiego gromu traktuje się jako rany poważne. Jeżeli się przeżyło można uleczyć je tylko Leczeniem Poważnych Ran lub Uzdrowieniem.
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać biegnącą, będąca w zamkniętym pomieszczeniu, pod dachem, rozłożystym drzewem itp., gdyż grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

WSKRZESZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 240 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)
OPIS: Pozwala przywrócić życie zmarłej istocie, o ile jej ciało jest kompletne, w całości i nie ulega rozkładowi (itp). Postać taka by wrócić do grona żywych musi przyjąć z powrotem swoją duszę do ciała. Jest to możliwe, dopiero gdy wykona udany % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego dusza ulega rozpadowi, a postać nie może wrócić do grona żywych. Postać udanie wskrzeszona jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Mimo to jest tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień. Ciało postaci wskrzeszonej jest brzydsze (pomarszczone). Oznacza to utratę na stałe 1/10 cześć prezencji. Także na stałe maleje odporność na szok (o 1/10 część tej odporności).
Uwaga: Kapłan, który w jakikolwiek sposób spróbuje wskrzesić innowiercę automatycznie dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie bierze na siebie śmiertelną klątwę.

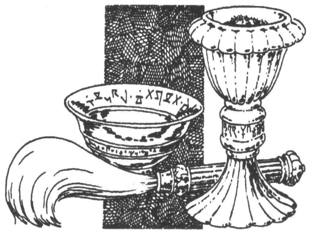
SYMBOL STRAŻNICZY [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten uaktywnia się w chwili, w której jakakolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu zaklęcia. Wywołuje on przenikliwą jasność niszczącą martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Wrażliwym na światło czar ten zadaje 1k10*10 Obrażeń/4 POZ kapłana. Istoty żywe, które nie odeprą zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie zostają oślepione (na stałe).

Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

PRZEBUDZENIE Z LETARGU [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to pozwala jednorazowo obudzić istotę będącą w letargu lub w podobnym stanie. Postać budzona w ten sposób musi wykonać udany % rzut na przetrwanie (odporność nr. 4). Nieudany rzut oznacza nieprzeżycie wyjścia z letargu.
Uwaga: Czar ten działa też na wszelkie stany paraliżu, hibernacji, odrętwienia, itp.

POWSTRZYMANIE MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to tworzy słabo widoczną (półprzezroczystą) sferę wokół wskazanej istoty. Działa ona jednak tylko na postacie ewidentnie złe, dobre, neutralne, czy na martwiaki lub istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji. Zaklęcie to może też objąć kilka takich istot naraz, jeżeli są one bardzo blisko siebie (np. gdy są przytulone lub jedna jedzie na drugiej). Powstała Dzięki temu czarowi bariera rozpościera się na 3 metry wokół ofiary (ofiar). Uniemożliwia to przedostanie się w dowolnym kierunku. Dotyczy to też nawet teleportowania się z niej lub do jej wnętrza oraz przesunięcia z miejsca gdzie powstała. Dodatkową cechą tego czaru jest fakt, że nie przepuszcza on w którąkolwiek ze stron żadnych istot, przedmiotów, gazu, magii (w tym także emanującej lub już istniejącej na danym terenie), energii, dźwięków i myśli. Istoty dysponujące antymagią lub wymienione na początku opisu, a zdecydowane odnieść rany mogą próbować przełamywać tą barierę. W praktyce jednak nie jest to takie proste, bowiem składa się ona z pojedynczych warstw w ilości 1/POZ kapłana. Pojedynczą taką osłonę można swobodnie pokonać kosztem 1 rundy, jeśli skutecznie zadziała w danej rundzie Antymagia lub jeśli zdecyduje się na rany. Istoty, który obrały ten drugi sposób lub którym nie wyszła w danej rundzie antymagia automatycznie odnoszą 1k10*10 Obrażeń, a jeśli dodatkowo nie odparły zaklęcia % rzutem na połowę wartości tej odporności, tedy otrzymują ich dziesięciokrotnie więcej (1k10*100). W momencie przełamania ostatniej warstwy (a więc minimum po rundzie/POZ kapłana) czar ten także przestaje działać.
Uwaga: Tym czarem można chronić się samemu w jego wnętrzu, jeżeli w grupie (a więc tuż przy rzucającym go) znajduje się postać emanująca swój charakter (np. paladyn lub czarny rycerz z 1 POZ).

SIÓDMY KRĄG



SYMBOL ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 2 metry
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Zaklęcie to tworzy mały czarny punkt w kształcie dwóch skrzyżowanych kresek (jakby piszczeli). Istota (lub istoty), która znajdzie się już w zasięgu tego zaklęcia powoduje jego uaktywnienie, odnosząc 200 + 1k100 ran, a jeśli nie odparła zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3), automatycznie ginie. Na życzenie rzucającego symbol ten może zostać tak narysowany, że zadziała z kilkurundowym opóźnieniem (1–10 rund). Runiczny ten znak jest w stanie zadziałać tylko wobec postaci o energii życiowej większej od 50 pkt. Czar ten więc nie uaktywnia się wobec martwiaków i osób, które aktualnie zataiły swą energię życiową.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

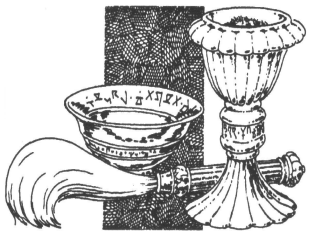
PRZEBUDZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 skamieniała istota
OPIS: Pozwala na przywrócenie postaci cielesnej istocie, która jest skamieniała (spetryfikowana). Istota, by przeżyć te przekształcenie, musi zrobić pozytywny % rzut na odporność przetrwania (szok).
Uwaga: czar ten może być użyty do zniszczenia kamiennych istot innoplanowych, jeśli go nie odeprą.

PRZEJĘCIE WSPÓŁWYZNAWCY [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Czar ten umożliwia Kapłanowi przejęcie całkowitej kontroli nad współwyznawcą, który nie odparł zaklęcia lub jest ogłuszony (czy w inny sposób pozbawiony własnej woli). Postać taka jest kierowana telepatyczną wolą (Kapłana) bez jakiejkolwiek własnej reakcji. W momencie przerwania koncentracji Kapłanowi postać do końca trwania czaru jest ogłuszona (w każdej chwili Kapłan może ponowić kontrole), ponadto Kapłan słyszy, widzi i mówi jakby był tą postacią, jeżeli jest w stanie ją kontrolować.
Uwaga: Kapłan może też zażyczyć sobie, by ofiara czaru działała normalnie w danym czasie lub przy określonych okolicznościach.

SCHRONIENIE [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: Kapłan + 1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ
OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Kapłanowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca. Postać, która nie chce "udać" się z kapłanem lub nie jest w stanie zadecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udane odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

FALA EWIDENTNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ
OPIS: Co rundę od Kapłana rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej zasięgu. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego % rzutem na odporność nr. 3. W każdej rundzie trwania czar ten w zależności od woli i etosu Kapłana istotom złym, neutralnym albo dobrym zadaje lub leczy 10–100 ran (1k10*10). Martwiaki, które obejmie czar muszą wykonać pozytywne % rzuty na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4). Obydwa nieudane powodują, że martwiak zostaje odwrócony, albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Kapłan przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

ÓSMY KRĄG



REGENERACJA CIAŁA [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 320 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)
OPIS: Czar ten pozwala dotkniętej istocie zregenerować brakującą część ciała, ewentualnie całe ciało, jeżeli jest choć jedna nieuszkodzona kość lub organ. Czar ten potrafi przywrócić życie istoty, podobnie jak wskrzeszenie i dotyczą go wszystkie te same prawa z wyjątkiem wyczerpania po wskrzeszeniu, które w tym przypadku ograniczone jest do kilku rund (1–10).
Uwaga: Groźba śmiertelnego grzechu czy klątwy nie dotyczy Kapłana jeśli regeneracja ciała odbywa się na żywym innowiercy/istocie.

POCHŁONIĘCIE [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4p., o głębokości i szerokości 1 metra/4p.
OPIS: Zaklęcie to otwiera czasowo szczelinę, do której wpadnie każdy, kto nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) i dodatkowo nie odskoczy (co sprawdza się % rzutem na ZR aktualną – 1 pkt/poziom Kapłana). W następnej rundzie szczelina zamyka się i istoty znajdujące się w niej giną po 1–5 rundach od uduszenia i zmiażdżenia. Czar ten nie ma efektu, gdy pod powierzchnią

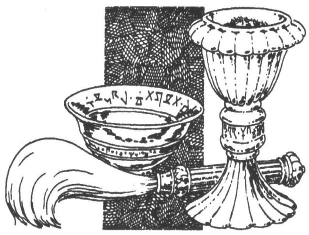
znajduje się niestałe lub puste podłoże (np. pokój, jaskinia, woda), a także nie działa na postacie unoszące się lub na istoty, które zdążą np. wylecieć ze szczeliny nim ta się zamknie.

SŁOWO BOŻE [Szok]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty słyszące to słowo i znajdujące się przed Kapłanem
OPIS: Kapłan wolą tego słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć oślepić lub odstraszyć istoty do których jest ono skierowane, jeśli tylko ich odporność na przetrwanie nie przełamie czaru (% rzutem na szok). Efekt tego czaru w zależności od wcześniejszego zamysłu Kapłana może być chwilowy (nie dotyczy śmierci) lub nawet stały (wskrzesić istotę zabitą tym czarem można tylko po wcześniejszym zdjęciu klątwy).
Uwaga: Za słowo Boże uważa się słowa typu gińcie, uciekajcie, oślepnijcie, itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedynczej podlega jemu tylko wskazana istota. Do wypowiadanego słowa można dołączyć także 3 określenia jego. Są to słowa: bądźcie, niewierni i się. Każde jednak z nich wydłuża czas rzucania czaru o 3 segmenty.

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala dotknięte istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości (i dostaje ew. 1–100 ran na każde 2 metry spadku powyżej 2 metrów).
Uwaga: Kapłani Sharami mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: W zależności od sytuacji Kapłanowi lub współwyznawcy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo). Czar ten nie ma efektu, gdy Kapłan nie ma na swym koncie złożonej wcześniej ofiary.

DZIEWIĄTY KRĄG



POSŁUCHANIE U BOGA [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/50 Wiary)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (modlitwa)
OPIS: Podczas medytacji czar ten pozwala po pomyślnej modlitwie (udane %–owe rzuty na Wiarę i Zauważenie) otrzymać kontakt telepatyczny z BOGIEM lub z jego rzecznikiem. Pozwala to, zadać kilka pytań (1 na każde 2 poziomy Kapłana) odnośnie istotnych problemów wiary (itp., zależnie od MG).
Uwaga: Wola Bóstwa w wyjątkowych sytuacjach może pozwolić na uzyskanie informacji odnośnie imion własnych (np.) demonów i lokalizacji specyficznych miejsc, przedmiotów, czy istot innoplanowych (itp). Warunkiem tego jest fakt, że Kapłan widział na oczy tą istotę, miejsce lub przedmiot.

REGENERACJA ENERGII ŻYCIOWEJ [Energia]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe

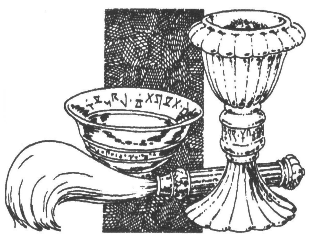
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)
OPIS: Czar ten pozwala przywrócić wyssane przez martwiaki punkty żywotności lub siły fizycznej, oraz jednorazowo przywraca 1 punkt Energii Życiowej na każdy poziom Kapłana. Jest też w stanie uaktywnić do stanu materialnego jakiekolwiek pozostałości po istocie, która dawno temu rozsypała się w proch lub został z niej wyssana mac (o ile dysponuje się minimum 1 gramem prochu z jej ciała). Taki proch poddany dodatkowo Cudowi (lub innemu analogicznemu w działaniu czarowi) można przemienić w część ciała, którą można zregenerować czarem: Regeneracja Ciała, przez co istota taka ma szansę odzyskać życie i swą naturalną postać.
Uwaga: Rzucając ten czar na innowiercę Kapłan podlega tym samym karom, co w przypadku czaru: Wskrzeszenie.

RĘKA BOSKA [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń Kapłana (ew. współwyznawcy)
OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią trzymaną w tej dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje 10–100 + 10 ran na/POZ Kapłana.
Uwaga: Ręka pod wpływem tego czaru jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień i tym podobne czynniki. Oznacza to, że nie można jej zniszczyć.

OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 900 PM
CZAS RZUCANIA: 10–1000 rund (czyli 1k100*10)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów
OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejście miedzy 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już kapłan. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

WSTRZYMANIE/WYWOŁANIE ZARAZY [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 180 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Wstrzymuje dalsze rozszerzanie się zarazy (danego ogniska) lub pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło się przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa faza ataku (1–10dni), w której to następuje śmierć zarażonych istot (o ile nie odparły jej odpornością 6 – zarazy, co sprawdza się w każdym dniu nasilenia, – 1 pkt na każdy kolejny dzień). Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (% rzut na odporność 6 – zarazy, czy się nie zaraziło), oraz najczęściej jest śmiertelna. Ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu Kapłana i maksymalnie wynosi 1 na każde 5 poziomów Kapłana.
Uwaga: przy tym czarze Kapłan powinien zwrócić uwagę na swój etos.

DZIESIĄTY KRĄG



GROM BOŻY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 12 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/2 POZ (stykające się bokami)
OPIS: Czar ten przywołuje potężną błyskawicę wysłaną przez BOGA. Ma ona moc spopielenia każdej istoty, którą obejmie, a która nie odeprze jej % rzutem na połowę odporności nr. 9 [elektryczność]. Zbroje metalowe pogarszają tą szansę, jak również wrogowie Wiary bronią się o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Istoty, które obronią się przed tym gromem otrzymują 10–1000 (czyli 1k100*10) "poważnych" ran. Przy ich leczeniu nie skutkuje Leczenie Lekkich Ran. Dodatkowo są automatycznie ogłuszone na najbliższe kilka rund (średnio 1k10).
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać będąca w zamkniętym pomieszczeniu lub całkowicie pod dachem, jako że grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

CUD [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Kapłana w celu przyniesienia korzyści Wierze (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o b. 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

SFERA UZDROWIEŃ [Energia]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wszyscy, którzy znajdują się wokół Kapłana (wraz z nim) na koniec każdej rundy zostają za wolą Kapłana uzdrowieni (patrz odpowiedni czar). Dotyczy też to ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standardowe cechy magiczne.
Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

NAWRÓCENIE [Sugestia]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czar ten powoduje, ze innowierca staje się niewierzącym, niewierzący wierzącym, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i Kapłana jest wstanie bez wahania poświęcić własne życie. Czar ten ma efekt tylko, gdy odporność na sugestię nie odeprze czaru (% rzutem na odporność nr. 1).
Uwaga: Postać, która zmieni BOGA (i przez to Wiarę) ma zawsze szansę w niektórych sytuacjach (patrz czar Wyklęcie) być negatywnie zauważona przez poprzednie bóstwo (zależne od MG, ale najczęściej UPOMNIENIEM BOSKIM).

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG



WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Postać, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem (znika), a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają o jej istnieniu lub uznają ją za dawno zmarłą itd. Przedmioty itp. rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski itp. materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary (inaczej Kapłan naraża się na np. grzech).

INGERENCJA BOSKA [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 100 000 (ewentualnie 1000) PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny, ewentualnie specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. Kapłan może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne Oblicze swego BÓSTWA na okres 24 godzin, którego w żaden sposób nie kontroluje (jeżeli zesłaniec ma odpowiednią moc i tego chce, może zostać dłużej). Jeżeli czar ten rzuca się przez otwartą bramę łączącą z planem BOGA, to koszt potrzebnego PM jest dużo mniejszy.
Uwaga: W niektórych sytuacjach zamiast Oblicza BOSKIEGO może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od Bóstwa, sytuacji i MG).

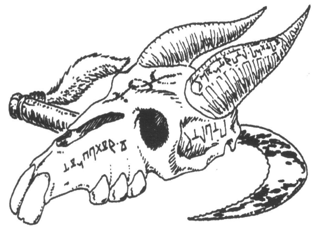
SĄD BOŻY [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 1–100 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2p. (ewentualnie specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie 1km kwadratowy/POZ)
OPIS: Jeżeli zostały naruszone prawa wiary, religii itp. Kapłan jest w stanie wezwać na dany obszar przedwczesny (przeważnie) SĄD BOŻY. Wszystkie istoty, które co rundę udanie nie rzucą na wiarę giną, a ich dusze są oceniane (sprawdzenie pozytywne Wiary w ostatniej rundzie sądu pozwala być przyjętym na plan egzystencji własnego BOGA). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioska, małe miasto, dzielnica, niszcząc go w 50% (dokładnie w 5% na każde 2 poziomy Kapłana) od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. Przedmioty itp. rzeczy magiczne maja połowę tej szansy (5% na każde 4 poziomy Kapłana) zniszczenia, a artefakty itp. tylko 10% (1% na każde 2 poziomy). Postać, która zginęła od tego czaru ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (rzucenie pozytywne odporności na szok).
Uwaga: Dla postaci posiadających jakąś aurę (aureolę) ewidentności czar ten trwa dwukrotnie krócej.

REINKARNACJA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Dotknięta postać przeistacza się w inna (losową, ale nie zwierzęcą) postać, która ma nowe cechy (współczynniki), choć pamięć jej częściowo zostaje (ale nie doświadczenie czy poziom). Najczęściej znane rasy humanoidalne to: ludzie, orki (półorki, orki wyniosłe, orkony), elfy (półelfy), gnomy, krasnoludy, gobliny (gobory), hobgobliny (hobgobory), gnole, hobbity, ogry (ogryllione), olbrzymy (szklary), trolle, minotaury, tryglodyci i wiele innych zależnie od występowania. Podobnie losuje się profesje i poziom (10% na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd). W niektórych sytuacjach (Labirynt Śmierci itp) MG może przyjąć dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca
OPIS: w czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie czegokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "RĘKĘ" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).
Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

CZARY DRUIDYCZNE

PIERWSZY KRĄG



TOTEM (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 100 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Czar ten czyni świętym dla Druida dany gatunek zwierzęcia, wybrany z charakterystycznych dla jego stron. Oznacza to, że odtąd będzie się on z nim utożsamiał i za wszelką cenę będzie je chronił od nienaturalnej śmierci. Jeden raz na POZ rzucającego, czar ten pozwala kosztem k10 rund przemienić się w wybrane uprzednio zwierzę. Taka transmutacja zachowuje swoje działanie nie dłużej niż 1 dzień na POZ Druida. Będąc pod postacią danego zwierzęcia Druid posiada standardowy dla danego gatunku kształt, zaś jego wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego połowie POZ Druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje się swoją INT, MD, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać). W czasie oddziaływania czaru, utożsamianie się z danym totemem pozwala korzystać z pewnej szczególnej, magicznej cechy. Powstała ona na wzór najbardziej charakterystycznej właściwości danego zwierzęcia. Przykładem tego może być np. totem sokoła, który umożliwia dwukrotnie większy zasięg wzroku (i rozróżniania z daleka małych obiektów), totem kota – umożliwiający stałe widzenie w ciemnościach (albo naturalne ciche chodzenie), totem żółwia – dwukrotnie zwalniający starzenie się, totem żaby – dwukrotnie wydłużające odległość skoków, totem ryby – dwukrotnie dłuższe nurkowanie. W wypadku innych zwierząt cechę tą ustala i modyfikuje MG w zależności od wybranego gatunku. Czar ten kończy się w momencie agresji ze strony Druida do wybranego na totem zwierzęcia, po nie udzieleniu pomocy takiemu zwierzęciu, ewentualnie także po roku czasu lub po wykorzystaniu limitu transformacji (z transformacji można wyjść w dowolnej chwili kosztem 1k10 rund).
Uwaga: Druidowi z Kręgu Zwierząt jest w stanie odbyć dwukrotnie większą ilość transmutacji, a ponadto każda z nich potencjalnie może trwać tyleż samo dłużej.

ZDROWIENIE (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dwukrotnie zwiększa efektywność naturalnego zdrowienia istoty dopóki ona leży oraz dodatkowo leczy 1 obrażenie na POZ Druida po każdym dniu leżenia w łóżku. Są istoty na które ten czar nie działa (np. na żywioły). Czar ten rzucony przez Druida z Kręgu Życia ma dwukrotnie większą efektywność leczenia.

WYKRYCIE NATURALNEGO ZAGROŻENIA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut + 5 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w zasięgu wzroku (przed postacią)
OPIS: Postaci objętej czarem automatycznie rzucają się w oczy wszelkie stworzone przez naturalne czynniki (też niektóre zwierzęta i rośliny) miejsca niebezpieczne dla niej, takie jak osypiska, bagna, ruchome piaski, a więc takie, w których można spotkać niebezpieczeństwo wywołane przez takie naturalne czynniki. Ponadto wykrywa jakiekolwiek szkodliwe ilości trucizny naturalnej – w skórze ropuch, w liściach, w mięsie ryb i podobnych substancji (też kwasu) i określa przybliżone działanie (np. żrące, raniące, usypiające), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (co 1 godzinę) itp.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO NATURY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Druida (w wypadku nie współwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie

słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1 km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie druid lub które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

SPROWADZENIE DESZCZU (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: standardowo 10 PM (ew. inaczej w zależności od pogody i rodzaju deszczu)
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10m +10m/POZ
OPIS: Kondensując pod gołym niebem parę wodną w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W czasie suszy, w suchym otoczeniu i w tym podobnych warunkach wywołanie jego można rzucić tylko 1 raz na k10 dni, trwa on o połowę krócej, a na dodatek trzeba użyć 10–krotnie więcej PM. I odwrotnie – podczas deszczowej pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz lub jest mżawka) czar ten trwa dwukrotnie dłużej i wymaga 10–krotnie mniej PM. Druidzi z kręgu wody lub powietrza są w stanie spowodować, by czar ten trwał 10–krotnie dłużej. Normalny deszcz utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM, wykonywanie czynności, osłabia o 1/4 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też ew. ich czas trwania) i ma szanse (5% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (np. pochodni, ogniska). Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. to wydając 100 PM jest w stanie wywołać deszcz o sile ulewy, tzn. utrudnia o 1/2 TR/ UM/ wykonywanie zdolności i o 10 pkt. zmniejsza OB postaci w jej zasięgu, ponadto osłabia o 1/2 siłę czarów zadających obrażenia od ognia (też czas ich trwania) i ma szanse (10% kumulatywne na każdą rundę padania deszczu) ugasić niemagiczny ogień. Jeżeli UM Druida są większe od 200 pkt, może on wydając 1000 PM wywołać siłę deszczu o odpowiadającą oberwaniu chmury, która 10–krotnie zmniejsza Trafienie, UM i inne wykonywanie czynności, a OB o połowę, ponadto postać trafiona (lub inaczej zachwiana w równowadze) musi wykonać rzut na akt. ZR, inaczej się przewraca. Deszcz ten 10–krotnie osłabia i skraca czary (i ich efekt raniący), oparte na ogniu i automatycznie gasi wszelki niemagiczny ogień, itp
Uwaga: W wypadku, gdy na dworze jest mróz czar ten działa normalnie z wyjątkiem tego, że zamiast kropel deszczu spada śnieg.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr. 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

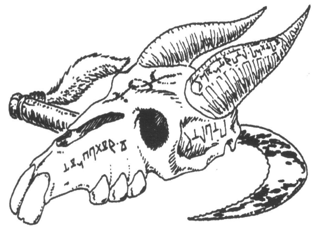
LOKALIZACJA ZWIERZĄT/ROŚLIN (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 km + 1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) określony gatunek zwierzęcia lub rośliny, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Jest to możliwe, jeżeli cel lokalizacji faktycznie znajduje się na danym obszarze, jednakże druid nie ma wpływu na to, że zwierzę odejdzie z danego miejsca. Czar ten nie dotyczy tych osobników zwierząt lub egzemplarzy roślin, które ma przy sobie druid lub które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).
Uwaga: MG ustala czy dane zwierzę/roślina występuje na danym obszarze (jeśli nie wie, to np. ustala szansę 25%).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 pkt wyparowań (Każdego typu) + 10 pkt na POZ Druida. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np. Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Czar ten niszczy pierwsza próba petryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.
Uwaga: Druid z Kręgu Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10–krotnie większą moc zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (choć zniszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

UŚPIENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (ew. roślina) + 1/POZ
OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich typowych zwierząt, ich wielkich odpowiedników, drzewców, specyficznych roślin (np. magicznych), które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2). Zwierzęta/rośliny, które w tym momencie były neutralnie nastawione do Druida bronią się dodatkowo o 10 pkt. gorzej, a te które były nastawione przychylnie i nic im bezpośrednio nie groziło automatycznie nie odpierają zaklęcia. By obudzić taką istotę należy poświęcić na to całą rundę, co daje dodatkowy rzut obronny na sugestię (inaczej dalej śpi).

DRUGI KRĄG



TARCZA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że mało inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.
Po pierwsze w trakcie Każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o b. 10 pkt. + 10 pkt. na Każde 10 POZ Druida). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.
Po drugie czar nie działa na istoty, których inteligencja jest większa od 50 pkt, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

UZDROWIENIE/ ZMIĘKCZENIE DREWNA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 roślina, albo bryła drewna o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Czar ten może być rzucony jako uzdrowienie albo jako zmiękczenie drewna.
Rzucony jako **uzdrowieni**e – leczy daną roślinę z obrażeń, aczkolwiek nie regeneruje ubytków. Pozwala także zlikwidować toczącą ją chorobę lub zneutralizować szkodliwy efekt typu: odwodnienie, gnicie. Rzucony na drewniany przedmiot likwiduje większość uszkodzeń w drewnianych przedmiotach (np. na drzwiach) lub w drewnianych elementach broni.
Rzucony jako **zmiękczenie** przemienia niemagiczne drewno w miękkie (np. w młode, w zgniłe, w próchno). Czarem tym można niszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczne drewno. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń).Żywym, animowanym i "martwym" roślinom, drzewcom i podobnym istotom zmiękczenie te zadaje jednorazowo 1k100*10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do zakładania pułapek (spróchniała podłoga).

JĘZYKI NATURY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ (ew. 50 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: patrz w opisie czaru
OPIS: Osoba naznaczona tym zaklęciem przez pewien czas, jeżeli poświęci temu całą uwagę potrafi rozumieć, rozmawiać i czytać w językach natury. Za takowe uważa się naturalną mowę wszelkich zwierząt, roślin, czy żywiołów. W trakcie jednej rundy można rozumieć lub przekazać jedno zdanie o ilości słów nie większej od 10. Ograniczeniem w rozumieniu języków natury są Stopnie Trudności Językowej. Postać nie jest w stanie opanować naraz większego Stopnia Trudności językowej niż 1 na Każde 50 swoich UM. Zaklęcie nie dotyczy niewyraźnego pisma, itp. Druidzi za każde 100 UM swoich potrafią utrzymać na sobie te zaklęcie dziesięciokrotnie dłużej.
Uwaga: Język większości grup ssaków i ptaków ma 1 Stopień Trudności Językowej (rzadziej 2), gadów itp. – 2 lub 3, roślin 2–4, żywiołów 4 Stopnie Trudności Językowej.

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku Kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w Każdej ciemności tak, jak w półmroku (to znaczy z ograniczeniem – 10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). Druid (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

ZAUROCZENIE ZWIERZĘCIA/ROŚLINY (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę (roślina)
OPIS: Zwierzę (ew. posiadająca inteligencję) roślina, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiast wykonują w miarę swych możliwości każdą jego zrozumiałą prośbę (nawet samobójczą misję), choć polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy jeśli jej o tym mówią). W wypadku wielokrotnego zauroczenia istota ta wykonuje czynność dla "pana" o wyższej do niego lojalności.
Uwaga: Czar ten obejmuje istoty o INT nie przekraczającej 30 pkt – a w przypadku druidów z Kręgu Zwierząt do 50 pkt INT.

ODPORNOŚĆ NA POGODĘ (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daną istotę (wraz z ekwipunkiem, który nosi) chroni przed negatywnymi efektami złej pogody, jak deszcz, wiatr, mróz, gorąco bez względu na ich siłę (choć nie chroni przed kataklizmami itp). Protekcja ta społawia też magiczne efekty bazujące na wspomnianych czynnikach (np. o połowę zmniejsza otrzymywane od magicznego zimna obrażenia).

WYWOŁANIE WIATRU (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt (ew. więcej – patrz niżej)
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: "dotyk"
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda +runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 100 metrów/POZ
OPIS: Od dłoni druida zaczyna rozchodzić się silny powiew powietrza. Wywołuje niemagiczny wiatr, wiejący we wskazanym kierunku. Jest on w stanie utrudnić walkę określonym przeciwnikom o – 10 pkt. do Trafienia i UM, a także wykonywanie zdolności. Lecące w obszarze czaru pociski (np. strzały) i przedmioty mają o połowę mniejszą szansę Trafienia i o połowę mniejszą skuteczność raniącą.

Jeżeli UM Druida są większe od 100 pkt. i wyda on 100 PM, to wywołuje on wiatr o bardzo dużej sile, typu huragan. Zmniejsza o połowę on szansę na wyjście. wykonywanych czynności (także dotyczy to UM i umiejętności Trafienia w walce bronią) Dodatkowo Uniemożliwia strzelanie, obronę zmniejsza o 10 pkt, a ponadto każda nie trzymająca się niczego postać co rundę musi robić % rzut na ZR inaczej przewraca się (to samo przy próbie podniesienia się).

Jeżeli Druid ma UM większe od 200 pkt i wyda 1000 PM to jest w stanie wywołać wiatr na miarę tajfunu. Uniemożliwia on walkę i wykonywanie jakichkolwiek czynności poza trzymaniem się stałego podłoża (inaczej następuje porwanie przez wiatr i np. k100 obrażeń od obijania się czy wstrząsu).

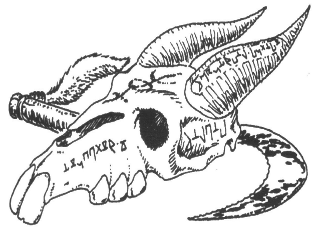
Uwaga: MG ustala w zależności od siły wiatru ew. dodatkowe efekty np. niemożliwość latania, zerwanie czapki z głowy itd.

SYMBOL OCHRONY ŻYWIOŁU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 2 metry wokół + specjalny (znak runiczny)
OPIS: Magia tego symbolu pozwala zatrzymać jednorazowy napór określonego (wcześniej) żywiołu, ewentualnie jego elementu. Uniemożliwia to przesunięcie się mu w określonym kierunku lub/i wejście na określony obszar (sfera 2 metry wokół symbolu). Zastosowaniem tego runu jest: – powstrzymanie naporu danego elementu lub istoty żywiołu na wąskim kierunku (np. w wąskim korytarzu), – ochrona osób stojących przy runie przed oddziaływaniem wiatru (np. chroni przed trującym dymem, który mógłby dostać się na dany obszar), wody (np. chroni przed rozmyciem), ognia (np. chroni przed podpaleniem), ziemi (np. chroni przed zasypaniem), – uniemożliwienie wejście na dany obszar istocie danego żywiołu (np. Ognia). Także można korzystać z niego, jeżeli chce się uniknąć zasypania ziemią, zalania wodą lub objęcia przez zbliżający się ogień (pożar), w tym jednak przypadku można jednak np. umrzeć od gorąca lub udusić się z braku powietrza, jeżeli dany czynnik na dłużej przykryje sferę chronioną przez ten run. W skrajnych przypadkach symbol potrafi ochronić np. przed zawaleniem się kamiennych ścian lub sufitu jaskini (ewentualnie i całego labiryntu przy tym), o ile przyczyną zawalenia się nie jest większy obszar niż ten, który chroni symbol. Istoty znajdujące się w momencie rzucania tego czaru w promieniu 2 metrów wokół symbolu są także objęte jego magią, o ile jednak nie wyjdą z poza tego zasięgu.
Uwaga: Magia symbolu zostaje uaktywniona w momencie zadziałania danego czynnika, a przestaje działać w wypadku zasłonięcia, odsłonięcie lub starcia (wystarczy minimalnie) symbolu, zaprzestania oddziaływania danego żywiołu (itp czynnika), oraz w wypadku, gdy po raz drugi zadziała na niego moc danego czynnika lub żywiołu (np. drugi żywioł, czy ten sam ze zdwojoną siłą).

SPROWADZENIE OWADÓW (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Po rzuceniu czaru pozwala w przeciągu k5 rund sprowadzić magicznie skupiska (po ok. 100 sztuk każde) latających, miejscowych owadów. Ilość skupisk zależy ściśle od poziomu druida (przywabia 1 skupisko na Każde 2 swoje POZ), oraz od warunków otoczenia (w lesie 2 razy więcej, w miastach 2 razy mniej, w podziemiach raczej niemożliwe). Każde skupisko może być skierowane w określone (wzrokowo) miejsce lub do ataku na daną istotę. Owady w nim po osiągnięciu celu są w stanie zadać w Każdej rundzie k10 obrażeń (na Każde skupisko). Jeżeli ofiara się nie rusza energicznie lub w inny sposób przed nimi się nie broni, to ilość obrażeń zadawanych przez Każde skupisko jest podwajana co rundę. Trafienie obuchowe w skupisko rozprasza je (skupisko te ma obronę równą 10 pkt. na poziom Druida). Owady te obniżają ofierze o 20 pkt. Trafienie, OB, UM i inne wykonywane zdolności Gruba, własna skóra o wyparowaniach powyżej wartości 50 pkt na obrażenia kłute, magia ochronna dająca wyparowania i zbroje odlewane chronią całkowicie przed tymi owadami. Inne zbroje i cieńsze skóry (własne) zmniejszają o połowę ilość obrażeń zadawanych przez te owady.
Uwaga: MG może wprowadzić modyfikacje w zależności od zbroi i sytuacji (np. pozwala uciec ofierze przed owadami, o ile rozwinie szybkość większą od szybkości owadów (równej np 40 + k50 metrów na rundę).

OTOCZKA ŚWIEŻOŚCI/ NIEŚWIEŻOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 8 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone jako Otoczka świeżości lub Otoczka "nieświeżości".
Rzucony jako otoczka świeżości Druid powoduje, że podlegająca temu czarowi istota jest w stanie być niewrażliwa na wszelkie gazowe trucizny, zapachy (np kwiatów), naturalne wyziewy, a nawet na opary dymu. Działa to także na zapachy wydzielane przez trupy, martwiaki i istoty o których zadecydował MG. Rzucony jako otoczka "nieświeżości" powoduje, że dana istota (oraz ten, kto ją z bardzo bliska powącha) czuje tak bijący smród od siebie, że utrudnia to jej o 10–100 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, a ponadto jeśli nie wykonała % rzutu na odporność nr. 7, tedy raz na 1k100 rund ma torsje, które powodują, że w takiej rundzie jest ona kompletnie bezbronna (to znaczy liczy się tylko obrona bierna) i nic nie może robić.

TRANSMUTACJA W ZWIERZĘ [Polimorfia]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: druid



OPIS: Polimorfia ta na określony czas przemienia druida w dowolne, dobrze mu znane zwierzę. Będąc pod postacią danego zwierzęcia druid posiada standardowe dla danego gatunku cechy: kształt, barwę, zachowanie. Wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczna do "POZ" zwierzęcia, odpowiadającego POZ druida. Podczas bycia zwierzęciem zachowuje on swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychiczne, świadomość, oraz możliwość robienia tego co się chce. Nie można jednak robić czynności, których dane zwierzę nie zna lub naturalnie nie potrafi tak robić (np. zamieniając się w małpę nie umie się pisać). Aby odmienić się do własnej postaci należy poczekać do ustania jego działania. Druidzi z Kręgu Zwierząt potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 1 metr
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ
OPIS: Jednorazowo uzdatnia do spożycia określoną ilość pokarmu lub wody z brudu, nieświeżości, trucizny, czynników chorobotwórczych itp.

ZAKLĘCIE KERADA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: drewno o wadze do 20kg + 10kg/POZ
OPIS: Zaklina niemagiczny, pojedynczy kawałek drewna tak, by w rękach określonego współwyznawcy przez najbliższe 24 godziny posiadał magiczną moc. Pozwala ona zwiększyć dwukrotnie wytrzymałość tego drewna. Jeżeli jest to całkowicie drewniana broń, to Każde uderzenie nią zadaje podwójne rany. Umagicznienie drewnianej tarczy pozwala zyskać z niej podwójną obronę.
Uwaga: Czar ten nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty, a także, jeżeli został rzucony na magiczne drewno. Inna nazwa tego czaru, to zaklęcie drewna.

CEREMONIA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjalny
OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zwiększona zostaje dwukrotnie antyodporność rzucanych przez druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności. Jednorazowo może być użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do Życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem druida dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH RAN [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk (bliski dla druidów z kręgu Życia)
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt obrażeń na poziom Druida, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione

obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz Każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt obrażeń/POZ rzucającego czar druida (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych. Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 3, 30 lub 300 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjalny)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z danego planu egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość).

Wydając 10–krotnie większy PM druid (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).

Wydając 100–krotnie więcej PM druid jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.

Uwaga: Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

MEGA INSEKT [Polimorfia]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 owad
OPIS: Zamienia owada w jego gigantyczną formę całkowicie posłuszną rzucającemu czar. Owad staje się z reguły 10–krotnie + 1–krotnie/POZ druida większy (druid o etosie związanym ze zwierzętami umie robić je jeszcze dwukrotnie większe). Wraz z wielkością przyjmuje się, że megainsekt posiada ŻYW równą 1pkt na każdy 1cm długości korpusu (bez czułek itp.). Siła takiego owada zależy od poziomu rzucającego czar i rodzaju użytego insekta, co wygląda tak (z ew. modyfikacjami MG):

- Owad drapieżny – 1 (ew. 2 ataki) Trafienie 50 pkt + 15 pkt/POZ druida; Obrażenia (rzuć k10: 1–8 tnące, 9–10 kłute) 20/POZ druida + 10–100 ran od soków żołądkowych (ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr. 8 [kwas]); ZR i SZ: 50 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; INT i MD 10; Obrona 5 pkt/POZ druida; Wyparowania 5/POZ druida; Odporności Psych. 15 pkt + 5 pkt/2 POZ druida; Odporności Fizyczne 35 pkt + 5 pkt/2 POZ druida
- Owad wszystkożerny – jak wyżej, ale Trafienie = 50 pkt + 10 pkt/POZ druida, a rany 15/POZ druida (plus od soków żołądkowych).
- Owad roślinożerny – jak wyżej, ale Trafienie = 25 pkt + 5 pkt/POZ druida i rany 10/POZ druida (plus od soków żołądkowych).

Żywego owada w lesie druid łapie przez 1–2 rundy, a określonego przez 1–10 rund (ew. dłużej jeśli np. poza naturalnym terenem – np. 100 razy).

Uwaga: Żywego owada druid nie może przechowywać (etos zabrania mu męczyć je w niewoli) dłużej niż np. godzinę (zależnie od etosu i MG).

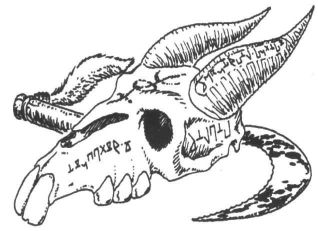
WEZWANIE ZWIERZĄT [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół
OPIS: Pozwala przywołać z danej okolicy zwierzęta danego gatunku. W zależności od np. rodzaju zwierzęcia może to być stado, rodzina lub pojedynczy osobnik. Zawsze jednak będą to najbliższe osobniki (osobnik), jednak z powodu odległości mogą się one pojawić w przeciągu 10–1000 rund. Jeżeli istnieją szczególne powody (np. fizyczne bariery) MG może założyć, że wezwane zwierzęta nie przybędą (także nie przybędą jeśli ich nie ma na danym terenie).
Wezwane zwierzęta przybywają neutralnie nastawione do druida (a więc, jeżeli są np. głodne mogą rzucić się na niego).
Uwaga: Jeżeli MG nie jest pewny obecności gatunku na danym terenie, to może założyć określoną szansę np. 25%!

POSŁUCH POGODY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1–10 rund

ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (ew. 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km +100m./POZ wokół
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie odrobinę zmienić istniejącą pogodę lub może ją trochę ukształtować. Przy pomocy tego czaru można np. dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody (na danym terenie), rozpędzić chmury deszczowe, osłabić/wzmocnić (dwukrotnie) siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru, (zależnie od MG). Wszystko to tyczy się obszaru wokół miejsca gdzie stał druid rzucając czar. W odpowiednią burzową pogodę druid może wywołać co rundę mały, naturalny piorun, który spada na wskazaną ręką istotę (o ile znajduje się pod gołym niebem i widzi ją druid). Zadaje ona ofierze 100 obrażeń + 10/POZ druida, a ponadto modyfikowane jest to o +/– 1–50 (od 10 poziomu +/– 2–100). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 9 [elektryczność] zmniejszoną o 10 otrzymuje się tylko połowę ran.
Uwaga: Jednego dna czar ten może być rzucony jeden raz, ponadto od momentu jego rzucenia pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ druida. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna i deszczowa to możliwość ta (sprowadzania piorunów) jest ograniczona do 1 rundy/POZ Druida.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Druidzi z Kręgu Wody mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.
Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

CZWARTY KRĄG



SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu
OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem Życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były na innym planie egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii lub charakteru). Stanie na takim symbol Uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UŚWIĘCENIE ZIEMI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten na najbliższe 24 godziny poświęca jednolity, nieprzeklęty obszar danemu bóstwu. Wyznawcy jego mają na tym terenie + 10 pkt do Trafienia, Obrony, UM, WI, wykonywanych zdolności oraz do odporności – w wypadku wskrzeszenia wyjątkowo daje to + 10 pkt do rzutu na szok. Czary rzucane z tego obszaru przez nich mają dwukrotnie większą antyodporność. Jakiekolwiek martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą ziemię" muszą przełamać chroniące ten obszar zaklęcie (% rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia). W Każdej rundzie pobytu będą one miały jednak na tym obszarze o połowę mniejszą szansę Trafienia, oraz o 20 pkt mniejszą Obronę, UM i wszystkie odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie na tym obszarze dłużej niż przez rundę/poziom rzucającego, to zaklęcie to traci swą moc.
Uwaga: Jedno pole to kwadrat o boku 2 metrów (pole = 2 na 2 metry).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr. 4).

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 rundę, ew. 1 godzinę/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty. Czar ten może też służyć do ukrycia własnego charakteru tak by podczas jego wykrywania wykazał inny (tylko na czas trwania czaru).

NEUTRALIZACJA TRUCIZNY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: W dowolnej dotkniętej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Życia lub Przeznaczenia potrafi także przywrócić do Życia dowolną istotę, która nie później niż 1 godziną/POZ druida zginęła od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Śmierci lub Przeznaczenia potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar.

POSŁUCH ŻYWIOŁU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 żywioł
OPIS: Zaklęcie to zmusza istotę zwaną żywiołem do wypełnienia jednego nakazu wypowiedzianego przez druida. Rozkaz ten składa się z pojedynczego słowa (jednego na Każde 5 POZ druida) w języku żywiołów (choć sam rzucający nie umie go wypowiedzieć) typu: broń, ratuj, odejdź, podejdź itp.
Uwaga: żywioł, który został zaatakowany wcześniej ze strony druida lub jego podopiecznych jest niewrażliwy na ten czar (aczkolwiek nie dotyczy to druidów należących do Wielkiego Kręgu żywiołów).

SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny)
OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony (np. natarty, przydepnięty), to w momencie odsłonięcia jest on w stanie wywołać jednorazowe "poruszenie" elementów określonego żywiołu. Oddziaływanie magii runu trwa 1 rundę. I tak:

- Symbol strażniczy **ognia** wywołuje erupcję magicznego ognia zadającą 10 obrażeń/POZ druida + 2k10*10 obrażeń, ew. połowę, jeżeli odporność na ogień pomyślnie przetrwa część tego ciepła (% rzutem na odporność nr. 8). Istota, która nie odparła ognia ma szansę na utracenie przedmiotów (np. odzieży, broni, które palił ogień. Każdej takiej rzeczy MG wykonuje % rzut wytrzymałość. Nieudany wynik oznacza otrzymanie 1 uszkodzenia/10 potencjalnych obrażeń od ognia. Łatwopalne przedmioty mogą zacząć płonąć i doznawać uszkodzenia co rundę (aż do udanego % rzutu na wytrzymałość lub do momentu zniszczenia).
- Symbol strażniczy **ziemi** jest w stanie wywołać miejscowy wstrząs ziemi. Siła wibracji potrafi zadać 2k10*10 obrażeń na Każde

5 POZ druida. Ubocznym efektem tego może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub/i mocno zamknięte bramy (drzwi).

- Symbol strażniczy **powietrza** wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje ran, jednak potrafi porwać istoty lub/i przedmioty o ciężarze mniejszym niż 1k10*10kg + 10 kg/POZ druida. Istoty takie unoszone są na koniec wiru (maksymalna wysokość wiru wynosi 1 metr/POZ druida) i lecą w losowym kierunku, otrzymując od wstrząsu przy upadku 2k100 obrażeń na Każde 2 metry wysokości wiru. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi ilość doznawanych ran (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać % rzut na akt. ZR, inaczej ulegają przewróceniu. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub istoty trzymające się wystarczająco mocno "solidnego" podłoża nie podlegają wpływowi wiatru.
- Symbol strażniczy **wody** wywołuje odwodnienie organizmów. Każda istota w zasięgu działania runu, która nie wykona % rzutu na odporność nr. 8 traci znaczną ilość wody i dostaje 10 obrażeń/POZ druida + 2k10*10. Istoty wodne lub ziemnowodne odczuwają dwukrotnie większą siłę raniącą tego czaru, natomiast istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym efektem tego czaru, jest to, że postać na stałe fizycznie starzeje się o rok.

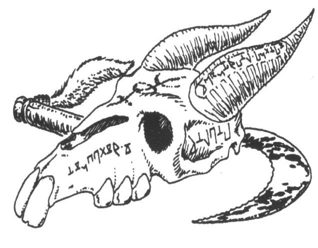
Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zmodyfikować mocno działanie danego symbolu strażniczego. Czar ten rzucony przez druidów z danego Kręgu żywiołów posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg), ale tylko w obrębie efektu z własnego żywiołu.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od iluzji (też tych półrzeczywistych), przed halucynacją, a także przed czarami typu obłęd otoczenia, itp.

SFERA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Zatrzymuje każdą istotę o charakterze innym niż neutr.neutr., jeśli nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Istoty o charakterze różnym od neutr.neutr., które przedarły się do wnętrza sfery co rundę muszą odpierać je, inaczej najszybciej jak mogą opuszczają sferę. Wszelkie istoty czysto neutralne wewnątrz sfery tracą wszelkie agresywne i opiekuńcze zapędy (nie dotyczy to postaci centralnej, dlatego też rzadko druidzi rzucają to zaklęcie komu innemu).

POMINIĘCIE [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjalny (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia "Pominięcia" działa w Każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofierze czaru, osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, tedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

PIĄTY KRĄG



AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Potężne te zaklęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiści to co niesie). Zapewnia to 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W Każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed

każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany). Czar ten nie nakłada się kumulatywnie, a więc w momencie jego trwania postać jest niewrażliwa na kolejne rzucenie go na siebie. Czar ten nie może też zostać wydłużony pod względem czasu trwania zarówno przez magię jak i rzucenie krytyczne. Jakiekolwiek rzucenie go nad efektywne w tym wypadku traktowane jest jak nieudane rzucenie (nie działa).

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy 100 pkt obrażeń na Każde 5 POZ druida, przy czym obejmuje to też obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji.
Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz Każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 100 pkt obrażeń/5 POZ rzucającego czar druida. Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania ran psychicznych.
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

WEZWANIE ROŚLIN [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wzywa wszelkie znajdujące się w pobliżu rośliny w celu pomocy i nadaje możliwość ograniczonego ruchu ich naziemnym częściom. Dzięki temu są one w stanie skrępować każdą postać, która nie wymknie się ich gałązkom (udanym % rzutem na akt. ZR – 1 pkt/POZ druida). Czar ten nie ma wpływu na istoty minimum trzykrotnie większe od roślin, które znajdują się na danym obszarze (itp). Ofiary pojmane przez rośliny mogą być duszone jeżeli zażyczy sobie tego druid. W praktyce oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń (w wypadku materialnych martwiaków 1k10). Jeżeli w pobliżu nie ma gęstych drzew, tylko duża ilość krzewów, możliwość uniknięcia pojmania jest o 50 pkt większa, a w wysokiej trawie aż o 75 pkt większa. Oznacza to, że % rzut na akt. ZR jest zwiększony o taką wartość. Jeżeli ktoś z bronią tnącą poświęci 1 rundę na uwolnienie pojmanego, to automatycznie go oswabadza.
Uwaga: Czar ten rzucony przez druida z Kręgu Roślin ma 10–krotnie większy czas trwania i obszar działania.

OBŁĘD OTOCZENIA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: W umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odpa4rły go (udanym % rzutem na odporność nr. 1), jako że przed tym czarem należy się bronić w Każdej rundzie obecności w jego zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną ze zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci). Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu druida).

TRANSMUTACJA W ROŚLINĘ [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Polimorfia ta przemienia druida na zadeklarowany przez niego czas w dowolną dobrze mu znaną roślinę. Jej rozmiary nie mogą zanadto odbiegać od postury druida (maksymalnie około dwukrotnie). Powstała istota zachowuje wszelkie cechy i zdolności rośliny, z wyjątkiem ŻYW, INT, MD, WI, ZW i Odporności Psychicznych. Także druid zachowuje świadomość, oraz możliwość orientowania się za pomocą zmysłu słuchu lub równowagi. W tym czasie pod tą postacią nie potrzebuje się też jeść, ani pić. Aby powrócić do własnej, naturalnej postaci należy przeczekać ustalony wcześniej czas działania. Druidzi z Kręgu Roślin potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

KONTROLA TEMPERATURY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub niepalny przedmiot nie większy od podobnych rozmiarów
OPIS: Zaklęcie kontroluje temperaturę danego miejsca lub naturalnie niepalnego przedmiotu (metalowego, kamiennego). Dzięki temu druid może jednorazowo zmieniać ją w miarę swoich potrzeb. Siła tego czaru nie jest jednak taka by postać nie będąca wrażliwa na dany czynnik doznawała obrażenia. W praktyce czar ten w okresie swego działania powoduje np.: by płomień z danego ognia (ogniska) nie zadawał obrażeń, by parzył metalowy przedmiot trzymany w dłoni, by zagotowała się malutka ilość niemagicznego płynu (może on przy tym stracić swe właściwości). Czar ten użyty do rozgrzania metalu trzymanego lub noszonego przez ofiarę powoduje u niej możliwość poparzenia się od takiego przedmiotu. W praktyce nie zadaje to obrażeń, ale wymaga co rundę wykonania % rzutu na odporność nr. 8, zmniejszoną dodatkowo o modyfikator zbroi. Nieudany rzut oznacza, że postać odczuwa skutki poparzenia. W praktyce powoduje to zaniechanie wykonywania jakichkolwiek czynności nie związanych ze studzeniem takiego przedmiotu. W większości sytuacji MG może zażądać % rzutu na sugestię. Nieudany wynik oznacza że postać będzie chciała odrzucić od siebie gorący przedmiot.
Uwaga: Rozgrzana tym czarem metalowa lub kamienna broń jest w stanie zadawać obrażenia istotom, które mogą być ranione tylko magiczną bronią.

ANIMACJA ROŚLINY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ŻYWA, drzewiasta roślina (specjalny)
OPIS: Nadaje danej roślinie czasową zdolność ruchu i świadomości. Tak powstałą istotę zwie się animowaną rośliną lub animantem. Jest on w stanie wykonywać proste czynności w zależności od woli druida. Umożliwia więc to roślinie walkę za pomocą swych gałęzi, niesienie pomocy, przesadzenie się, powolne przesuwanie się, czy zmianie kształtu. W walce animowana roślina traktowana jest w zależności od swojej wielkości i ilości gałęzi (ewentualnie pni). O parametrach animanta decyduje MG, jednakże powinien się opierać na poniższych zasadach.
Żywotność: (gałęzi lub pnia) 100pkt/2metry długości (jeżeli zginie główny pień, to automatycznie zamiera animant)
Zręczność: (gałęzi lub pnia) 20 pkt
Szybkość: (gałęzi lub pnia) 10 pkt/POZ druida
Inteligencja: (gałęzi lub pnia) jak druida
Mądrość: (gałęzi lub pnia) 1 pkt
Ataki: 1 atak/każdą gałąź odchodzącą od pnia (o minimum 20cm grubości)
Trafienie: 50 pkt + 10 pkt/metr gałęzi
Obrażenia (obuchowe): 50 + 10/metr gałęzi.
Specjalne Zdolności: zamiast zadania obrażeń istnieje możliwość pochwycenia. Wymaga ono udanego TR i niewykonania przez ofiarę % rzutu na akt. ZR. W rundzie po pochwyceniu na słowne życzenie druida istnieje możliwość duszenia. Oznacza to otrzymywanie co rundę 1k100 obrażeń. Zamiast duszenia (lub po jego przerwaniu) ofiara może być podniesiona. W trakcie 1 rundy oznacza to zwiększenie wysokości o 1 metr. Oczywiście ofiary nie można podnieść wyżej niż sięgają ramiona animanta. W wypadku upuszczenia jej po spadnięciu otrzymuje 1k100 obrażeń od wstrząsu/2 metry wysokości powyżej 2. W wypadku miękkiego podłoża MG może zmniejszyć o połowę doznane rany lub je zneutralizować.
Obrona (gałęzi lub pnia): 1 pkt/2cm średnicy
Wyparowania (gałęzi lub pnia): 1 pkt/1cm średnicy. Dodatkowo obrażenia zadane obuchową bronią zmniejszone są 2–krotnie, zaś zadane kłutą aż 10–krotnie.
Odporności (gałęzi lub pnia): Psych. 25 pkt + 1 pkt/1cm średnicy; Fizyczne 35 pkt + 1 pkt/1cm średnicy (na ogień o 30 pkt gorzej).
Uwaga: Wsparty Ceremonią natury, druid należący do Kręgu Życia, Śmierci, Przeznaczenia lub Roślin jest w stanie tym czarem przywrócić do Życia (wegetacji) martwego, ale jeszcze nie spróchniałego drzewca, inteligentną roślinę itp – zależnie od MG i etosu.

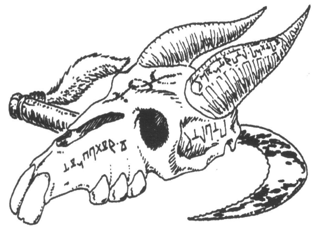
ZAKLĘCIE GROTY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 100 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 grota lub jaskinia, (specjalny)
OPIS: Pojedyncza grota, jaskinia lub inny podobny do tego wytwór natury (np. puste wnętrze drzewa) staje się dla druida świętym miejscem. Zobowiązuje to jego do stawania w obronie takiego miejsca ilekroć tylko jakieś niepowołane istoty będą chciały w niej zamieszkać. Po braku reakcji druida przez np: k10 dni MG może założyć u niego założyć utratę połowy PD. W uświęconej tym czarem grocie druid i jego współwyznawcy 2 razy szybciej zdrowieją, a ich czary odpierane są względem połowy odpowiednich odporności. Dodatkowo wewnątrz własnej groty druid potrafi wyuczyć się dwukrotnie więcej czarów autorytatywnych niż wynikało by to z jego współczynników. Po wyjściu z groty nadal je oczywiście pamięta. Znajdując się w grocie druid intuicyjnie orientuje się co się dzieje na zewnątrz w najbliższej okolicy groty. Obejmuje to obszar 10 metrów/POZ druida wokół wejścia. W praktyce umożliwia mu to orientowanie się ile i jakiej rasy są istoty na zewnątrz, oraz w jakim kierunku zmierzają. Dotyczy to także istot będących niewidzialnymi lub w inny ciekawy sposób ukrytych. Także we wnętrzu groty jest zawsze intuicyjnie poinformowany o ewentualnym niebezpieczeństwie (tzn. nie może być zaskoczony). W wypadku zbliżenia się druida do wnętrza uświęconej groty automatycznie orientuje się on o zmianach wewnątrz niej. Oznacza to wiedzę o istotach wewnątrz niej i o zmianach, które zaszły pod jego nieobecność (wykrywa to więc naturalne i mechaniczne pułapki). Jeżeli druid zechce, to kosztem zniszczenia zaklęcia może się przemieścić w dowolnym segmencie czasu do wybranej przez siebie zaklętej groty. Niszcząc innemu druidowi świętą grotę druid naraża się jednak na gniew ofiary lub jego kręgu.

ZMIĘKCZENIE KAMIENIA [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kamienna istota lub niemagiczna bryła kamienia o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Zamienia niemagiczny kamień lub minerał w miękką pochodną substancję (np. glinę, łupek). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny kamień. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Istotom kamiennym (mineralne golemy, żywioły i żywiołaki ziemi) lub o podobnej do kamienia skórze (kamienny gigant, antar lub inny kamienny jaszczur, istoty pod wpływem czarów typu Kamienna skóra lub Brylantowa skóra) czar ten zadaje jednorazowo 1k100*10 obrażeń. W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę muru, czy do zakładania pułapek).

PASTERZ OWADÓW [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia (specjalny)
OPIS: Na wyznaczonej czarem przestrzeni pozwala druidowi w obrębie wzroku kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk owadów. Dotyczy to obszaru naturalnego pochodzenia i niezamieszkałego przez cywilizowane istoty (las, bagno, łąka). Zaklęcie to przestaje działać w momencie opuszczenia takiego miejsca przez druida. Przez skupisko owadów należy rozumieć grupę ich kilkuset przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdowali się (bardzo) blisko siebie. W obrębie jednego hektara (obszar 100 na 100 metrów) średnio znajduje się 2k10 takich skupisk owadów. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, podczas godowych lotów, w trakcie deszczu). Około 25% skupisk owadów to latające. Potrafią się one poruszać z prędkością 20 metrów/rundę. Chodzące po ziemi owady poruszają się około 1 metra/rundę lub minutę (decyduje MG). W jednej rundzie druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 wybrane skupisko. W wypadku skupienia się ilość kontrolowanych skupisk może wynosić 1/POZ. Kontrola nad skupiskiem polega na wydaniu mu polecenia. W miarę swych możliwości owady te będą wykonywać polecenie nakazane przez druida. W rundzie w której nie są pod kontrolą będą kontynuowały ostatnie zadanie. Czar ten potrafi np.: odegnać szkodniki z danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się owadom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach. Zbiorowiska owadów (szczególnie tych latających) można wykorzystać do utrudniania Życia innym istotom. Choć one nie będą raniły, to o 20 pkt zmniejszają Trafienie, UM i inne wykonywanych czynności. Wartości te są kumulatywne w wypadku ataku większej ilości skupisk. Aktywne odpędzanie się od owadów zmniejsza o połowę doznawane utrudnienia. Dotyczy to też osób pomagających. W wypadku istot ślepych, głuchych i gruboskórnych MG może założyć zmniejszenie lub brak utrudnień. Natarczywość uprzykrzających owadów może służyć dodatkowo do przepędzania mało inteligentnych lub mało upartych różnych stworów. W wypadku takich istot należy sprawdzić % rzutem na sugestię czy postać nie postanowi uciec z zagrożonego obszaru. W wypadku większości istot cywilizowanych (szczególnie postaci graczy) decyzja o ucieczce zależy tylko od logiki.

SZÓSTY KRĄG



UZDROWIENIE [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 120 PM (specjalny)
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrowienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.
Do rzucenia tego czaru przez druida z Kręgu Życia potrzeba zaledwie 12 PM.

POWIĘKSZENIE/POMNIEJSZENIE ZWIERZĘCIA [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę
OPIS: Czar ten może być rzucony jako Powiększenie zwierzęcia, albo jako Pomniejszenie zwierzęcia. Przed tym czarem chroni udany % rzut na polimorfię. Rzucony jako powiększenie podwaja wielkość (i odpowiednio ciężar) danego zwierzęcia. Tak powiększone zyskuje dwukrotnie większą ŻYW i SF. Dodatkowo także dwukrotnie wzrastają mu Wyparowania własnej skóry i naturalna ilość zadawanych obrażeń. Odpowiednio też modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy jak ZR, SZ, INT, MD i biegłości zostają te same (ewentualnie modyfikować może je MG). Pomniejszenie działa odwrotnie (jeśli chodzi o ŻYW, SF, naturalną skuteczność, Wyparowania i Odporności). Czar ten rzucony przez druida Kręgu Zwierząt trwa stale, a ponadto obronę przed nim ofiara wykonuje na połowę odporności nr. 10.

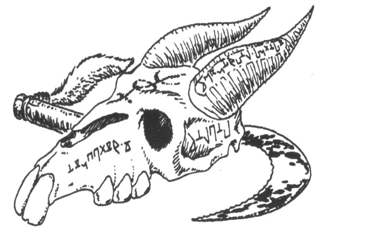
SANKTUARIUM [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 100 lat
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół
OPIS: Zaklęcie to wyznacza (stwarza) święte miejsce dla wszystkich druidów. Jest to dla nich ostoja czystości natury. Ochrona tego miejsca jest sprawą ważniejszą od Życia, a zbezczeszczenie (zdemolowanie) tego miejsca może spowodować utratę mocy i zdolności druida związanych z wiarą. Oczywiście dotyczy to tego, który był odpowiedzialny za dane miejsce (początkowo obowiązek ten należy do tego, kto rzucił ten czar). W zależności od rodzaju przestępstwa niekiedy nawet i Bóstwa, którym służył druid mogą zesłać przekleństwo na nieodpowiedzialnego druida, oraz na tych, którzy dopuścili się jego niszczenia. Moc sanktuarium chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty przed jakąkolwiek agresją i nadmierną opiekuńczością. Każda postać, która się temu sprzeniewierza (z wyjątkiem istoty odpowiedzialnej za to miejsce) dostaje co rundę bez możliwości obrony (z wyjątkiem Antymagii) 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 obrażeń/10 POZ druida. Zwierzęta (powstałe naturalnie) będące na tym obszarze podświadomie czują niechęć do walki. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność zwierząt, roślin i intruzów na tym terenie, jako że zezwala mu ono na telepatyczne wywołanie efektu raniącego (opisanego wyżej) w dowolnym momencie na dowolnej istocie i bez jakichkolwiek konsekwencji dla siebie. W miejscu tym o wiele szybciej rozwija się wegetacja i życie zwierzęce, a wszelkie ostrzejsze zmiany pogodowe łagodzone są przez zaklęcie (wieczna wiosna). Dodatkowo też na tym obszarze wszystkie nie ewidentnie złe lub dobre istoty starzeją się dwukrotnie wolniej.

UŚPIENIE STWORZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 stworzenie/2 POZ
OPIS: Wywołuje efekt natychmiastowego snu u wszystkich (wzrokowo) wskazanych żywych istot, nawet takich jak drzewce, inteligentne lub animowane (poruszających się wbrew naturze) rośliny. Postać, która chce oprzeć się ogarniającej senności musi wykonać udany % rzut na zaklęcia (odporność nr. 3). Czar ten działa także na większość istot ze Sfer Egzystencji Materialnej. Obejmuje także martwiaki, żywioły i inne wszelkie istoty wrażliwe na Antymagię. Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można, jeśli poświęci się całą rundę na szturchanie lub zada się jej znaczną ilość obrażeń. Działająca skutecznie w danej rundzie Antymagia ma podobne właściwości. W następnej rundzie istota taka musi jednak wykonać dodatkowy % rzut obronny na sugestię

(odporność nr. 2). Nieudany oznacza, że znowu jednak zapada w sen. Stworzenia, które były nastawione przychylnie do rzucającego odpierają ten czar rzutem tylko na połowę odporności na zaklęcia. Tak samo przed tym czarem broni się, jeżeli był on rzucony przez druida należącego do któregoś kręgu Wielkiego Kręgu Życia lub Czasu.

CIERNISTY SZLAK [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (ew. stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km kwadratowy/POZ
OPIS: Układa tak liście i gałązki wszelkich roślin z danego obszaru, że stają się ostre i szpiczaste. Ponadto zyskują one zdolność ruchu w kierunku poruszających się na tym terenie istot. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się po tym obszarze co rundę dostają 1k10 obrażeń + 1 obrażenie/POZ druida od skaleczeń wywołanymi tymi roślinami. Posiadacze zbroi lub/i grubej skóry odnoszą o połowę mniej obrażeń. Nie odnosi się ran w wypadku nieporuszania się, posiadania grubej własnej skóry (posiadającej minimum 100 wyparowań na obrażenia tnące) lub zbroi miarowej albo odlewanej. Czar ten nie ma swej siły raniącej dla istot, które są minimum dwukrotnie wyższe od roślinności w danym miejscu lub są chronione przez specjalną magię (typu Kamienna skóra, Magiczna Zbroja). Czar ten rzucony przez druida z kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia trwa stale, może być w dowolnym momencie przez niego odwołany, posiada pięciokrotnie większą moc raniącą, a ponadto działa ona tylko na intruzów wybranych przez rzucającego czar (o ile ich wskaże podczas rzucania go).

SIÓDMY KRĄG



CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala dotkniętej istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości (i dostaje ew. 1–100 ran na Każde 2 metry spadku powyżej 2 metrów).
Uwaga: Druidzi z Kręgu Powietrza mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

TRANSMUTACJA W NATURĘ [Petryfikacja]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Petryfikacja ta jest w stanie przemienić Druida w dowolny, dobrze mu znany, element stałej natury np. głaz, skałę, kłodę, bryłę lodu (topnienie, to np. 1 rana na rundę), zbitą grudą ziemi itp. Posiada on wszelkie jego cechy i zdolności, z wyjątkiem Żywotności, Inteligencji, Mądrości, Wiary (Zauważenia) i Odporności psychicznych, które zachowuje własne. Pod taką postacią Druid nie odczuwa głodu, pragnienia, zimna, gorąca i tym podobnych czynników, które normalnie nie mogły by wpłynąć na element natury, do którego się upodobnił.
Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi potrafią w dowolnym momencie zakończyć działanie czaru, a ponadto mają nie limitowany okres jego trwania.

ZAUROCZENIE STWORZENIA [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istoty, które nie odeprą sugestii (% rzutem na odporność nr. 2) stają się fanatycznymi przyjaciółmi Druida. Natychmiastowo wykonują, na miarę swych możliwości, każdą zrozumiałą jego prośbę (nawet samobójczą misję). Jednak polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje zauroczenie. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (np. nie wierzy, gdy jej o tym mówią). W wypadku zauroczenia wielokrotnego istota ta wykonuje czynność dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

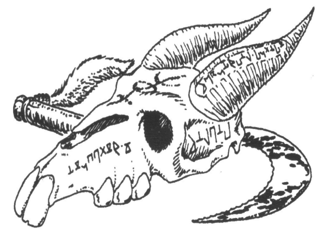
PASTERZ ZWIERZĄT [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 700 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich skupisk zwierząt na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu (przez nie lub przez niego). Przez skupisko zwierząt należy rozumieć grupkę ich kilkunastu przedstawicieli, którzy w danym momencie znajdują się (bardzo) blisko siebie. Czar ten potrafi np.: odegnać roślinożerców od danej rośliny, zasugerować im jej niejadalność, pozwala zgromadzić się zwierzętom na danym obszarze, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do utrudniania Życia innym istotom (atak w zależności od rodzaju zwierzęcia) czy wręcz służy poprzez natarczywość zwierząt do odstraszania różnych stworów (jeżeli użyje się odpowiednie zwierzę np. skunksa). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

MAGICZNY KWIAT [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)
Zaklęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedynczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze druid. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu. A oto podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:

- **Biały** – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
- **Kryształowy** – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr. 4) poniżej 100 pkt. automatycznie na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
- **Różowy** – w momencie wręczania poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
- **Czerwony** – w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrażeń + 10 obrażeń na POZ druida. Udany % rzut na odporność nr. 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
- **Niebieski** – w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykaże się zręcznością (udanym % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
- **Czarny** – w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.

Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

ÓSMY KRĄG



ZAKLĘCIE ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) jednorazowo staje się posłuszna Druidowi, ponadto jej życie i śmierć jest uzależnione od jego 1 słowa (np. słowo giń powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej Antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.), oraz całkowicie podlega woli Druida i w żaden sposób nie jest w stanie się mu przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) Druida, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na Każde 4 poziomy Druida). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Druid są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w tedy muszą być skupione. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Druida lub upłynie 1 rok/ poziom Druida od momentu przejęcia zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego

przeznaczenia. W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu, oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.
Uwaga: Czar ten rzucony przez Druida należącego do Wielkiego Kręgu Czasu trwa potencjalnie 10–krotnie dłużej (a więc i 10–krotnie więcej należy wykonać rozkazów Druida, by czar ten przestał działać).

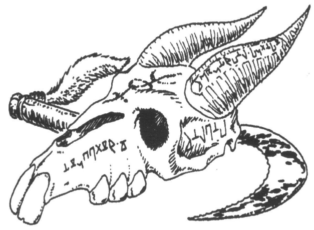
ZMIĘKCZENIE METALU [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: bryła metalu o maksymalnej objętości 1 metra sześciennego
OPIS: Zamienia niemagiczny metal (lub jego stop) w miękką pochodną substancję (np. w kupę rdzy). Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre golemy, animanty) lub o podobnej do metalu skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu "Stalowa skóra") czar ten zadaje jednorazowo 10–1000 ran.
Uwaga: W niektórych sytuacjach czar ten można ciekawie wykorzystać (np. do przebicia się na drugą stronę żelaznych wrót, czy do zakładania pułapek).

FALA NEUTRALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ
OPIS: Co rundę od Druida rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej zasięgu. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego (% rzutem na odporność nr. .3), ponadto Każdej istocie na tym obszarze (w zależności od woli lub etosu Druida) na tym obszarze zadaje lub leczy 10–100 ran (w każdej rundzie trwania). Martwiaki, które obejmie zaklęcie muszą wykonać pozytywny % rzut na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4), w przeciwnym przypadku zostają odwrócone lub przejęte przez rzucającego. Druid przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

TARCZA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (przed Druidem)
OPIS: Daje możliwość zneutralizowania przy pomocy energii natury Każdego (też ew. potencjalnego) niebezpieczeństwa, magii (na zasadzie Antymagii), agresji z przodu na Druida. Tarcza ta może "przyblokować" (zniwelować) tyle ataków, ile poziomów ma Druid. Wykorzystać ją można w dowolnych momentach czasu trwania zaklęcia np. wszystkie w 1 rundzie, ale po wykorzystaniu wszystkich "parowań" czar mija. Jeżeli Druid orientuje się o nadchodzących niebezpieczeństwach bez rozpraszania uwagi może je selekcjonować. Czarem tym można zatrzymać czasowo (1 rundę kosztem jednej możliwości "parowania") określony żywioł, element pogodowy jak wichura, ogromne monstrum, oddech smoka albo jego samego itd. Jeżeli Druid chce może też chronić inne postacie/przedmioty, na tych samych zasadach (warunkach).

OCZY NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Druid czarem tym jest w stanie będąc skupionym obserwować dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna (np. wizualnie przez minimum rok). Szansa udanego podejrzenia równa jest 5%/POZ Druida. Czar ten działa w teraźniejszości, bez względu na odległość i pod warunkiem, że obiekt znajduje się na terenie nie zmienionym przez cywilizację. Zaklęcie to przestaje działać, gdy np. obiekt z dziewiczej puszczy wejdzie w posadzony sztucznie młodnik albo jeśli przechodzi z jaskini naturalnej do jaskini o ścianach wygładzonych czyjąś ręką. Rozproszenie uwagi również kończy czar.

DZIEWIĄTY KRĄG



ADAPTACJA W NATURĘ [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid
OPIS: Polimorfia ta tak przekształca Druida (wraz z ekwipunkiem), że jest on w stanie przeniknąć każdy element niemagicznej natury bez jakichkolwiek ubocznych, negatywnych efektów. Na przykład może swobodnie przechodzić przez dowolny ogień lub lawę, nie tonie, ani nie dusi się pod woda, przenika przez skały, nie zważa na najsilniejsze huragany. Ponadto w tym stanie nie może go zranić żadna niemagiczna, naturalna (nie zmieniona przez istoty myślące) broń. Nie zmienione przez cywilizację, niemagiczne zwierzęta, rośliny i żywioły, a także niektóre prymitywne monstra (zależnie od MG) także nie potrafią naturalnymi sposobami zranić Druida.
Uwaga: MG w niektórych sytuacjach powinien założyć modyfikacje w zależności od warunków w jakich znalazł się Druid (np. co do szybkości i widoczności).

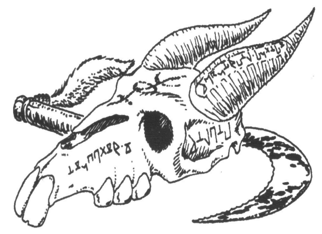
PASTERZ ROŚLIN [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 900 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to pozwala Druidowi kierować wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk roślin na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie typu las, łąka, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Przez skupisko roślin należy rozumieć grupkę ich kilkunastu większych przedstawicieli, które rosną (bardzo) blisko siebie. Czarem tym Druid potrafi np.: zasugerować roślinom zmianę kształtu (powolną), rozpocząć u nich gromadzenie zapasów na zimę, rozpocząć kwitnięcie, zmusić je do ponownego rozrodu, zorientować się w ich problemach, wykorzystać je do zacierania śladów i mylenia drogi, czy wręcz do odstraszania intruzów (ofiara jednorazowo wykonuje % rzut na sugestię, albo ucieka z danego obszaru). Druid może bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/POZ, a podczas skupienia 10 razy więcej. W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu).

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (Żywotność) na Półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej zasięg wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo Każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standardowe cechy magiczne.
Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

PRZYWOŁANIE/ODESŁANIE ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 90 PM/typ
CZAS RZUCANIA: 1–10 rund/typ
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W zależności od PM i posiadanych Umiejętności Magicznych Druid jest w stanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):
PM 90 i 100 UM – magiczny element żywiołu
PM 180 i 150 UM – mały elementarny żywioł
PM 270 i 200 UM – typowy elementarny żywioł (średni)
PM 360 i 250 UM – duży elementarny żywioł
PM 450 i 300 UM – arcyelementarny żywioł
Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Druidowi, ale bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest jego Antymagiczność), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą dla żywiołu może być dowolny czysty składnik danego żywiołu itp. (np. specyficzny płomień, niespotykany minerał, niesamowicie czysta woda, szczególny gaz). Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (również to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).
Uwaga: Druid z danego Kręgu żywiołu nie musi "płacić" swemu żywiołowi, by był on dla niego posłuszny.

DZIESIĄTY KRĄG



DAR NATURY [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Druida w celu przyniesienia korzyści naturze (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt. ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ŚWIĄTYNIA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Stwarza z danego nieskażonego cywilizacją terenu obszar święty dla Druida. Zostaje on tym czarem przeniesiony na Półplan Egzystencji tego Planu i istnieje dopóki Druid go nie opuści. Na obszar ten można się dostać tylko za zgodą Druida lub znając Hasło Wejścia. Na tym obszarze Druid jest w stanie siłą woli zneutralizować próbę rzucenia jakiegokolwiek niechcianego czaru lub natychmiast usunąć niepotrzebne istoty (ew. obrona tylko z Antymagii).

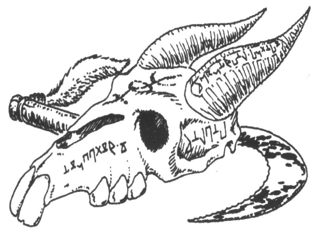
WĘDRÓWKA DUSZY [Szok]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Druid ewentualnie współwyznawca
OPIS: Druidowi lub współwyznawcy czar ten oddziela świadomość od ciała (wraz z połową energii życiowej), oraz nadaje jej możliwość "duchowego" poruszania się (latanie) po danym Planie Egzystencji. W postaci tej jest się w stanie rzucać czary z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości oraz, tak, jakby miało się społowione współczynniki. Dusza ta widzi magię, istoty niematerialne, inne dusze i oddzielone świadomości, może się z nimi telepatycznie porozumiewać, walczyć z nimi – tylko

magicznie (czary działające na odporności fizyczne nie odnoszą skutku). Świadomość ta porusza się na zasadzie latania, nie widzi przez ściany i bariery magiczne, choć może je przenikać (10 cm/rundę) itp, inne Żywe istoty niemagiczne widzi jako czerwone (ew. ruchome) cienie, a wszystko inne jako szare tło. W tej postaci nic oczywiście nie słyszy i w wielu wypadkach nie czuje (np. wilgoci, wiatru, zimna), a spostrzec ją można tylko przy pomocy widzenia niematerialnych jako błękitne, oliwkowe lub czarne obłoczki. MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru (szczególnie na innych Planach Egzystencji itp.).
Uwaga: Ciało bez duszy jest bezbronne i jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. (W wypadku, gdy dusza wejdzie do obcego ciała, następuje nieuleczalne rozdwojenie jaźni – bez świadomościowa choroba umysłowa). W wielu sytuacjach (bariery magiczne, duchy, demony) czar ten jest niezwykle niebezpieczny.

WIEDZA NATURY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten jest w stanie wyczerpująco odpowiedzieć Druidowi na konkretne pytanie, o ile odnosi się ono do natury, ew. jej przeszłości (1 zdanie równoważne 10 słowom trwa zajmuje rundę trwania czaru. Jeżeli jakieś tajemnice zostały powierzone naturze, to Druid ma szansę równą 1% na swój poziom (ewentualnie 2 razy większą zależnie od kręgu, etosu, tajemnicy i MG), że je wydobędzie do własnej wiadomości.
Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może pozwolić by czar ten jednorazowo służył do podania określonego hasła np. pozwala poznać niektóre Słowa Klucze pozwalające przedostać się przez Bramy na inny Plan Egzystencji.

WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary lub równowagi pomiędzy siłami zła i dobra, inaczej Druid naraża się np. na śmiertelny grzech.

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG



KATAKLIZM [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 4km kwadratowe/POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm, zaczynający się z punktu, który widzi Druid i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Istoty na tym obszarze muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną.
Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:

- **Powódź** – ulewne deszcze padają non stop przez 1–10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów. trzęsienie ziemi: objawia się potężnymi uskokami (przez 2–20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na poziom Druida, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną – 1 pkt/POZ Druida), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
- **Susza** – na danym obszarze przez okres 1–10 miesięcy lub przez okres 1–10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.
- **Zaraza** – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6 – zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, – 1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu Druida i maksymalnie może wynosić 1 na Każde 5 poziomów Druida. itp.: zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).

Uwaga: Przy tym czarze należy zwracać uwagę na etos Druida.

PRZYWRÓCENIE RÓWNOWAGI [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4 poziomy (specjalny)
OPIS: Na danym obszarze przywraca stan przed jego zniszczeniem np. przez cywilizację, kataklizm, magię. Jest on w stanie odtworzyć połowicznie poprzednie warunki np. wyrównać teren, dopuścić wodę, zniszczyć daną chorobę, zasadzić nowe rośliny, zniszczyć twory cywilizacji (osunięcie się domu w gruzy), zrodzić drobne zwierzęta (np. owady), przywołać większe zwierzęta itd. (zależnie od sytuacji i MG).
Uwaga: Do rzucenia tego czaru przez Druida z Kręgu Równowagi wystarcza zaledwie 1 000 PM.

PASTERZ NATURY [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 100 PM
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Druid tym zaklęciem kieruje wolą i poczynaniami wszelkich większych skupisk elementów natury na danym naturalnym, niezamieszkałym terenie, aż do momentu opuszczenia tego terenu. Potrafi np. zmienić ukształtowanie terenu, bieg strumienia, pogłębić/zwęzić bieg rzeki, spowodować osunięcie skał, stworzyć niegłęboką (do 10cm głębokości/poziom) rozpadlinę (zaskoczona tym istota musi wykonać % rzut na ZR inaczej wpada w nią) lub ją zamknąć (analogicznie). Druid jest w stanie, bez rozproszenia uwagi kontrolować naraz 1 skupisko/poziom, a podczas skupienia 10 krotnie więcej.
Uwaga: W niektórych wypadkach MG może wprowadzić istotne modyfikacje (np. zimą, do martwiaków, podczas deszczu itp).

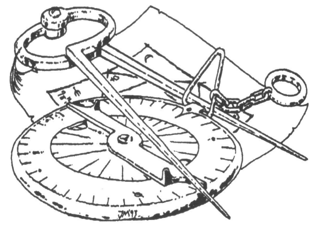
REINKARNACJA NATURY [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dotknięta postać przeistacza się na stałe w inną (losową) istotę, charakterystyczną dla danego planu, która ma nowe cechy (współczynniki).
Dla ułatwienia podajemy schemat losowego przeistoczenia:
1 – 3 zwierzę bezkręgowe (koniec grania tą postacią)
4 – 6 zwierzę kręgowe (praktycznie koniec gry, chyba że właśnie nim)
7 – 8 rasa humanoidalna (pamięć częściowo zostaje, ale nie doświadczenie, czy poziom). Szanse na wylosowanie danej rasy podane są niżej.
9 – 10 dowolny wylosowany lub wybrany przez MG stwór (praktycznie koniec gry, chyba że nim).
Najczęściej znane rasy humanoidalne to:
1 – 15% ludzie (1–5 na 10 inne podrasy)
16 – 25% orki (1 półorki, 2 orki wyniosłe, 3 orkony)
26 – 30% elfy (1 półelfy)
31 – 35% gnomy
36 – 40% krasnoludy
41 – 45% gobliny (1 gobory)
46 – 50% hobgobliny (1 hobgobory)
51 – 55% gnole
56 – 58% hobbity
59 – 62% reptillioni (ludzie–jaszczury)
63 – 65% ogry (1–2 ogrylliony)
66 – 70% olbrzymy (1 półolbrzymy, 2 szklary, 3 malauki)
71 – 74% trolle (1 półtrole)
75 – 76% minotaury (1–3 minotaury Opasy)
77 – 79% tryglodyci
80 – 85% inne rasy ludzi–jaszczurów (1–5 rasa Khang, 6–9 rasa Khara, 10 inne)
86 – 87% wodni ludzie [ludzie–płazy] (1–2 Trytoni, 3–5 Salamandrzy)
88 – 89% ludzie–węże (1 rasa Andara)
90 – 92% ludzie–ptaki
93 – 94% centaury (1–2 agrysy opasy)
95 – 99% inne rasy (zależnie od występowania i MG, np. gigole, ludzie–pająki [arani])
100% specjalne rasy

Po wylosowaniu rasy humanoidalnej MG losuje (z dostępnych dla tej rasy) profesję, a następnie ewentualnie poziom (10% szansy na 1, 1% na 2, 0,1% na 3 itd.). W niektórych sytuacjach (np. Labirynt Śmierci) MG może przyjąć dowolną charakterystyczną dla danego obszaru postać.
Uwaga: istota poddana temu czarowi musi wykonać na początku udany % rzut na szok, inaczej po przemianie okazuje się być już martwa.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca
OPIS: w czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie czegokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "rękę" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).
Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

CZARY ASTROLOGICZNE

PIERWSZY KRĄG



AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym źle/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

OBJAWIENIE NATURY ISTOTY/PRZEDMIOTU (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Czar ten pozwala wykryć i określić "naturę" danego przedmiotu lub istoty. Jest w stanie określić zło, dobro, neutralność w istotach (lub przedmiotach) ewidentnie złych /dobrych /neutralnych, a także prawdziwy wiek (np. w latach, ew. w dniach). Pozwala ponadto wykryć inteligencję (wolę itp.) w niektórych szczególnych przedmiotach magicznych (np. artefaktach). W przypadku mikstur (itp.) określa, czy zachowały jeszcze swoje właściwości (astrolog nie musi wiedzieć jakie one są). Czarem tym można wykryć też czy dana istota jest martwiakiem, lykantropem, czy pochodzi z obcej Sfery Egzystencji, albo czy dana rzecz lub istota nie jest to tylko iluzją. Czar ten pozwala wykryć kontrolę istoty np. przy pomocy uroku, czaru "przejęcie", oczarowania.

SYMBOL GWIAZDY MAGICZNEJ (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu
OPIS: Znak ten jednorazowo chroni stojącą na nim postać przed wszelkimi formami magii (nie dotyczy więc przemian półboskich). Wyjątkiem też są czary, które zmianą otoczenia są w stanie być niebezpieczne np powodują pożar. Zejście z symbolu lub jego pierwsze użycie kończy działanie czaru. Postać stojąca na tym symbolu niechcąc z niego zejść nie powinna walczyć w pierwszej linii, ani używać zdolności wymagających ruchu, jako że traktuje się ją jakby miała ZR i SZ równą 0. W wypadku stania na takim symbolu podczas popełnienia błędu w ścieraniu (np.) pentagramu chroni on tylko przed pierwszym czarem, który swą magią obejmuje ścierającego, natomiast nic nie jest w stanie poradzić na następne czary uaktywnione przy tej czynności. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają). Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego. Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone. Jeżeli postać posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych. W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma).

KRĄG WIĘZIENNY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty

ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty będące na 1 polu (specjalny)
OPIS: Czar ten rzucony na naziemną istotę (istoty) zajmującą (– e) mniejszą powierzchnię od 1 pola tworzy wokół niej (nich) zielono fosforyzujący okrąg. Postać, która znalazła się wewnątrz tego kręgu, nie może go opuścić (fizycznie – nie jest możliwe oderwanie się całkowicie od ziemi, ani przekroczenie jakąkolwiek częścią ciała linii), dopóki nie przełamane zostanie wiążące to miejsce zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3, a w przypadku ewidentnych z charakteru istot na połowę tej wartości). W wypadku nieudanej próby kolejną szansę wyjścia z kręgu można podejmować co rundę. Postać, która chciała by dostać się do środka także musi przełamać chroniące ten krąg zaklęcie. Z wnętrza tego kręgu (lub do wnętrza) można strzelać lub rzucać czary, a nawet można walczyć bronią o zasięgu większym od 0 (zera). Czar ten kończy swe działanie w momencie pierwszego przekroczenia linii kręgu (np. gdy przełamie się zaklęcie lub skutecznie zadziała Antymagia).

OPÓŹNIANIE MYŚLI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota objęta tym czarem traci częściowo swój "wigor" i ewentualnie bystrość umysłu, co objawia się zmniejszeniem SZ (całkowitej) o 10 punktów/50 UM Astrologa, a w przypadku nieudanego rzutu obronnego na zaklęcia także INT o tą samą wartość. Czar ten trwa do momentu, aż dana istota się wyśpi (przez minimum łącznie 8 godzin). MG lub gracz kierujący istotą poddaną temu zaklęciu musi zmodyfikować sposób działania takiej istoty. W momencie, gdy INT danej istoty osiągnie 1 (bardziej nie można zmniejszyć tym czarem, jako że jest to wartość minimalna dla istoty Żywej), to powoduje to, że dana istota odruchowo zwija się w pozycję embrionalną i zapada w głęboki sen. W wypadku martwiaków (i tym podobnych istot) zmniejszenie INT do wartości równej 0 niszczy na stałe "umysł" tym istotom. Obniżenie SZ do wartości równej 0 (zero) unieruchamia postać.
Uwaga: Czar ten nie działa kumulatywnie, jeśli postać ma go już na sobie.

CZERWONY SYMBOL (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ostrze przedmiotu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia jasnoczerwony znak. Może zostać nałożony na dowolne ostrze broni lub jakiegoś przedmiotu. Jednorazowe jego uaktywnienie następuje wtedy, gdy takie ostrze "zasmakuje" krwi, gdyż dodatkowo ten czar zadaje wtedy ofierze k100 obrażeń (samemu przestając już działać). W wypadku, gdy postać posługująca się bronią posiadającą nieuaktywniony jeszcze symbol zaczyna ją używać, wtedy w każdej rundzie takiej czynności istnieje 50% szansy, że symbol ten zostanie zniszczony nim uda się go uaktywnić. Czar ten może zostać nałożony tylko na nieruchomą i suchą powierzchnię ostrza broni kłutej lub ciętej, oraz na ostrza kolców, bolców, prętów, gilotyn (np. w pułapkach). Długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

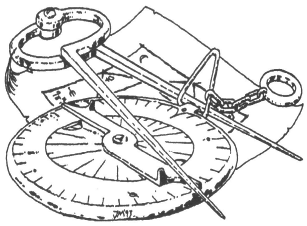
PRZEZNACZENIE (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to pozwala na rzucenie na wybraną istotę jednego z efektów. Ze względu jednak na oddziaływania losowe tylko w 50% jest szansa zadziałania wybranego efektu, a nie jego przeciwności. Szansa ta jest jednak modyfikowana od kilku czynników i tak: za każdy POZ Astrologa jest dodawany 1 pkt. (%), poprzedzająca ten czar **Ceremonia** (czar) dodaje lub odejmuje (zależnie od intencji) 10 pkt. (%), tyle samo dodaje pozytywnie wytyczona wróżba i czary wytyczające udanie "szczęście"; dodatkowo szansa ta może być zwiększona przez premię wynikającą z Błogosławieństwa oraz o 1 pkt. (%) na każde 10 pkt. aktualnej Wiary, jeżeli rzucający ten czar jest wyznawcą Asteriusza Wielkiego. Maksymalnie jednak nie może szansa ta przekroczyć nigdy 95%. Tak więc jeżeli zamierzony efekt nie wyjdzie, wtedy postać jest pod działaniem odwrotnej jego formy np. jeżeli nie wyjdzie szansa rzucenia Przeznaczenia Śmierci, to oznacza to, że postać została objęta Przeznaczeniem Życia.
A oto efekty, którym może zostać poddana dana istota:
- **Przeznaczenie Życia (Śmierci)** – Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny – Przeznaczenie Śmierci): tego dnia postać teoretycznie nie powinna (powinna) umrzeć. W wypadku znalezienia się w agonii nie zwiększa się ona (zwiększa się dwukrotnie szybciej) do końca trwania czaru. Podczas każdego zranienia postać odnosi o 10 pkt obrażeń + 10 obrażeń/2 POZ Astrologa mniej (więcej), a ponadto wszelkie jej odporności na czary zabijające i na truciznę są zwiększone (zmniejszone) o 20 pkt.
- **Przeznaczenie Losu** – Efekt podstawowy (w nawiasie podany jest efekt odwrotny): tego dnia postać ma przychylność

(nieprzychylność) losu, co objawia się premią + (–) 20 pkt. do Trafienia, UM i do szansy wykonania wszelkich czynności.
Uwaga: Ponieważ magia tego czaru jest formą wytyczenia losu, to nie chroni przed nim Antymagia (jest to wyjątek wśród czarów), aczkolwiek dana istota jest niewrażliwa na ten czar, jeżeli działa na nią już jakiś efekt tego czaru.

KONTAKT Z MOCĄ BOSKĄ (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Współwyznawca pod wpływem tego zaklęcia zyskuje 10 pkt. Wiary, a ponadto podczas najbliższej modlitwy (w trakcie trwania czaru) Zauważenie przez BOGA jej jest dwukrotnie większe.
Uwaga: Czar ten nie wpływa na Samozauważenie w przypadku Półbogów oraz na używanie przemian półboskich.

MAGICZNA BLOKADA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów + 1 metr/POZ
OPIS: Zaklęcie to stwarza pionową lub poziomą magiczną powierzchnię o określonej wielkości. Wizualnie stwarza wrażenie, jakby była z elastycznego szkła. Posiada ona właściwość pochłaniania części energii większości czarów specjalnych, energetycznych i bazujących na cieple, czy elektryczności (działających na odporność nr. 5, 8 i 9), społawiając efekt ich działania (np. o połowę zmniejsza zadawane obrażenia i czas trwania, w zależności od interpretacji MG). Działa to też w wypadku analogicznych smoczych zionięć. Ma ona także właściwość bycia nie do przejścia dla istot, które nie przełamią tej formy energii (udanym % rzutem na energię). W wypadku nieudanej próby przedostania się przez Magiczną Blokadę bez względu na dalsze próby następne skuteczne przełamanie może nastąpić dopiero po rundzie + 1 rundzie na POZ Astrologa. Z założenia też jest też ona nie do pokonania dla istot niematerialnych (duchy, widma itp.) i półmaterialnych (upiory, wampiry itp.). Skutecznie działająca Antymagia w momencie forsowania tej bariery skutecznie niszczy kompletnie ten czar.

DRUGI KRĄG



SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół symbolu (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Astrolog, który rzucił ten czar (decyduje MG). Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ODPARCIA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty (specjalny)
ZASIĘG: 10 metrów
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 10 metrów od Astrologa. Istota, która nie odeprze tej energii (% rzutem na odporność nr. 5) dostaje 10–50 obrażeń (tzn k5*10), oraz k5 uszkodzeń na tarczę lub zbroję, a ponadto musi wykonać pozytywny rzut na szok, inaczej na k10 rund upada ogłuszona. Czar ten uderzony w dane miejsce zadaje k10 uszkodzeń, a jeżeli było to podłoże sypkie, wzbija w powietrze kurzawę piasku (średnio na k2 rundy zasłaniającą widoczność). Dobrze wycelowany w czasie ten czar potrafi także zniszczyć niektóre czary (działające głównie na odporności fizyczne) lecące właśnie na Astrologa (decyduje MG). Podczas rzucania tego astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch ręką (otwartą dłonią) – w kształcie litery "X". Jeżeli do wykonania tego ruchu wykorzysta obydwie ręce (i dłonie), to czas rzucania tego czaru skraca się do 2 segmentów.

DOMINACJA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Astrolog skupiając swoją uwagę (przerwanie jej niweluje czar) na danej istocie (sam przez to jest nieruchomy i bezbronny) jest w stanie próbować w każdej rundzie trwania czaru narzucić swą wolę istocie, w którą jest wpatrzony. Jest to skuteczne, w rundzie, w której ofiara nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3), zmodyfikowanego o dodatkową antyodporność (+/–) wynikającą z różnicy INT (a więc jeśli INT Astrologa była np. większa o 30 pkt. od ofiary, to jej odporność na zaklęcia jest o tyle pogorszona). W takiej rundzie w miarę swych możliwości musi ona wykonać polecenia Astrologa (przekazywane telepatycznie – a więc bez potrzeby używania głosu), jednakże pod warunkiem, że nie przynoszą jej szkody (np. zdrowotnej, materialnej, w mieszanie się w z góry przegraną walkę, odwrócenie się do atakującego tyłem). W rundzie, w której odeprze czar ofiara zachowuje się normalnie Czar ten pozwala też czasowo przywrócić świadomość istocie będącej pod wpływem **Uroku**, **Przejęcia** lub **Rozdwojenia jaźni**. Po jednak skończeniu działania jego na ofierze wpływ wyżej wymienionych efektów nadal działa. Jeżeli Mądrość Astrologa jest większa od ofiary, to czar ten trwa dwukrotnie dłużej, a ponadto jeśli jest dwukrotnie większa, to wystarczy pierwsze nieodparcie czaru, by postać do końca jego trwania była pod jego działaniem (chodź nadal musi być nieprzerwanie kontrolowana).

ZAKLĘCIE WZROKU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 godzin (10 godzin w przypadku kleryków)
OBSZAR DZIAŁANIA: oczy
OPIS: Czar ten pozwala postaci na której oczy został rzucony widzieć w każdej ciemności tak, jak w półmroku (tzn z ograniczeniem – 10 pkt. do Trafienia, OB, UM i innych zdolności). astrolog (tylko) może przy pomocy tego czaru widzieć niewidzialnych (istoty, ale nie przedmioty, ani nie niematerialne postacie).

TARCZA WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że specyficzne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.

Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na Wiarę (zwiększoną o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 10 POZ Astrologa). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu nie może przez to mówić, czy rzucać czary w tym czasie.

Po drugie czar działa tylko na istoty pochodzące z obcych sfer egzystencji, ewidentnie złe/dobre, przeklęte (np. na lykantropy), na martwiaki i duże smoki. W szczególnych wypadkach decyduje MG. Przed działaniem tego czaru potrafi jednakże uchronić skutecznie działająca Antymagia.

Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.

Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

OBJAWIENIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 2, 20 lub 200 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10 metrów/POZ (specjalny)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar lokalizuje na danym obszarze obecność wszelkich istot ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych. Przy okazji identyfikuje, czy te istoty pochodzą z obcej sfery egzystencji, czy są magiczne oraz w jakim są stanie emocjonalnym (tzn rozpoznaje sen, wesołość, podniecenie, rozdrażnienie, wściekłość, smutek).

Wydając 10–krotnie więcej mocy astrolog (tylko) pozwala "skanować" tym czarem bez względu na przeszkody fizyczne (np. przez ściany, poziomy labiryntów).

Wydając 100–krotnie więcej mocy astrolog jest w stanie uzyskać kontakt telepatyczny (myślowy) z wykrytymi tym czarem istotami. Jest to skuteczne, o ile one chcą rozmawiać i mają Inteligencję większą od 50 pkt.

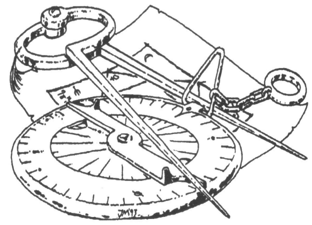
Skutecznie działająca w momencie rzucania czaru Antymagia pozwala uniknąć lokalizacji tym czarem (aż do końca czasu jego trwania).

JASNOŚĆ UMYSŁU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Istota na którą został rzucony ten czar zyskuje na określony czas możliwość pełniejszego wykorzystania cech swego umysłu. W praktyce objawia się to czasowym zwiększeniem INT, Mądrości o 10 punktów + 10 na każde 100 pkt. UM rzucającego, a UM i wszystkie biegłości w broniach o połowę tej wartości. W wypadku rzucenia tego czaru na nie współwyznawcę, istnieje pewna szansa (50% – 5%/POZ), że czar ten będzie miał analogicznie odwrotny skutek. Zaklęcie te nie zadziała na daną istotę, jeżeli jest ona jeszcze pod wpływem tego czaru.

WYROCZNIA GWIAZD (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 40 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pytanie (specjalny)
OPIS: Czar ten ustala, czy wykonanie ściśle określonej czynności będzie pomyślne dla postaci, która ją chce przeprowadzić. Możliwe są cztery rodzaje odpowiedzi:
TAK, gdy efekt będzie bezwzględnie pomyślny i gdy tylko taki efekt jest możliwy
BYĆ MOŻE, gdy efekt będzie raczej korzystny, ale zależy to jeszcze od jakiegoś dodatkowego, szczególnego postępowania itp.
NIE WIEM, gdy efekt zależy od losowości lub gdy pytanie było Źle sformułowane, albo gdy brak jest rzeczywistej odpowiedzi itp.
NIE, gdy efekt będzie bezwzględnie niepomyślny lub niemożliwe jest wykonanie danej czynności.
Prawidłowa odpowiedź jest aktualna tylko wtedy, gdy czynność zostanie wykonana nie później niż 5 rund/POZ Astrologa i gdy nie zależy ona od woli BOGÓW itp. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium Astrologa, to istnieje szansa 20% – 1%/POZ, że uzyska błędną informację – oczywiście nie wie on o tym.
Uwaga: Rzucenie tego czaru powtórnie na te samo pytanie (lub analogiczne) daje identyczną odpowiedź.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Chroni on także przed postrzeganiem psionicznym i infrawizją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować wzrokiem postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premię do OB liczoną z całej wartości ZR aktualnej.
Uwaga: Martwiak mimo niewidzenia postaci ukrytej tym czarem jest w stanie zorientować się o jej obecności poprzez użycie zdolności – wykrycie witalności.

CEREMONIA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjalny
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Astrologa czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Astrologa dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar. Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.



ODESŁANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 9
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie poskutkuje tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr. 3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrwanie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

JASNOŚĆ ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 90
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk/0
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/10 UM
OPIS: Zaklęcie te powoduje, że od miejsca, na którym stoi i które dotknął astrolog rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która dokładnie nie przepuszcza światła (i wzroku) do wewnątrz, ani odwrotnie (a więc istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic co jest w środku). Jej moc potrafi nie dopuścić do środka niematerialne i eteralne istoty (np. niektóre martwiaki lub ich formy). Astrolog stojący zawsze pośrodku jasności nie może odejść z jej centrum, gdyż powodowało by to natychmiastowe skończenie się czaru. W stosunku jednak do strzał z poza jasności obrona jego liczy się względem akt. ZR liczonej od wartości 1. Wszyscy protegowani astrologa znajdujący się wewnątrz sfery jasności w zależności od jego woli zyskują specyficzną Świetlistą Aurę, która daje im premię + 25 pkt do Obrony i o 50 pkt zwiększa wartość wyparowań ran na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię + 10 pkt do swego współczynnika SZ. Wszelkie te premie podwajane są na każde 10 POZ astrologa.
Uwaga: Astrolog, który rzucając ten czar miał ponad 150 UM potrafi sprawić, by do wnętrza jasności Assanu z niepowołanych istot mogły by dostać się tylko te, które przełamią wiążące ten czar zaklęcie (% rzutem na odporność nr. 3).

SYMBOL PUŁAPKI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego
OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia. Istotom w obrębie znaku zadaje 1k10*10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ astrologa, ewentualnie połowę, jeżeli dana postać odeprze energię (udanym % rzutem na odporność nr. 5).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ODPOWIEDŹ PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota
OPIS: Czar ten pozwala otrzymać konkretną odpowiedź (TAK, NIE, NIE WIEM) na określone pytanie dotyczące przeszłości przedmiotu/ istoty. TAK lub NIE, gdy odpowiedź jest pewna i nie ma innej alternatywy. NIE WIEM, gdy istnieje więcej odpowiedzi, jej brak, bądź też, gdy pytanie zostało źle sformułowane. Jeżeli zaklęcie to jest rzucane poza obserwatorium astrologa, to istnieje szansa 20% – 1%/POZ, że astrolog, nie wiedząc o tym, uzyska błędną informację.

ODEGNANIE/ZNISZCZENIE MARTWIAKA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiak/ 2 POZ lub 1 martwiak (specjalny)

OPIS: Ukazując symbol wiary, astrolog zaklęciem tym jest w stanie odpędzić od siebie (efekt podobny do strachu) określone martwiaki. Powracają one w momencie, gdy przełamią zaklęcie (udanym % rzutem na odporność nr. 3), co mogą próbować w każdej rundzie bycia pod wpływem tego czaru. Skupiając moc czaru na tylko 1 martwiaku można spowodować jego paraliż (na okres 1 rundy na POZ astrologa), jeżeli nie odparł on tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3). Jeżeli w momencie rzucania tego czaru zostaje pokazany symbol boga astrologa, to sparaliżowany martwiak musi sprawdzić swój system przetrwania (% rzutem na odporność nr. 4) inaczej ginie (analogicznie jak przy zniszczeniu kapłańskim – zdolność profesjonalna nr. 15).
Uwaga: Zaatakowanie zastraszonego lub sparaliżowanego martwiaka automatycznie przerywa wiążące go zaklęcie.

SYMBOL NIEWIDZIALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na symbolu
OPIS: Każda istota lub przedmiot zajmująca powierzchnię mniejszą od 1 pola, która znajdzie się na symbolu, staje się niewidzialna, dopóki z niego nie zejdzie (ewentualnie dopóki symbol nie zostanie starty). Wykonanie jakiegokolwiek agresywnego, czy hałaśliwego posunięcia przez postać na nim niszczy ten czar. Postaci czy przedmiotu stojącego na tym symbolu nie można wykryć przy pomocy widzenia niewidzialności, dopóki nie zlokalizuje się samego symbolu (on sam jest widzialny, choć raczej trudno zauważalny). Zaklęcie to działa też na martwiaki (podobnie jak "niewidzialność dla martwiaków"). Znak ten można zakładać także w celu ukrycia przedmiotów (np. posągów, płaskorzeźb, napisów, malowideł, położonych na nim lub przytwierdzonych do stałej powierzchni przedmiotów), gdyż staną się one niewidzialne. Symbol ten pozwala także ukryć inną, narysowaną już figurę magiczną np. znak magiczny (run), pentagram.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

GWIEZDNA SZATA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Danej istocie zaklęcie to magicznie zwiększa Obronę o 25 pkt i pokrywa ją (jej wierzchnie odzienie lub zbroję) jednorazowo białymi, lekko jakby fosforyzującymi gwiazdkami w ilości 20 na POZ Astrologa. W wypadku rzucenia rundę wcześniej uzasadnionej Ceremonii czar ten daje wybranej istocie 50 gwiazdek na POZ Astrologa. Każda taka gwiazdka jednorazowo broni przed odniesieniem 1 rany (znikając przy tym), jednakże nie dotyczy to ran, które zada się sobie samemu. W momencie zaniku ostatniej z gwiazdek czar ten przestaje działać. Gwiazdki te (a zarazem i czar) znikają także automatycznie po zdjęciu odzienia lub zbroi na które zostały rzucone.
Uwaga: Czar ten nie działa, jeśli istota na którą został rzucony nie ma odzienia lub zbroi.

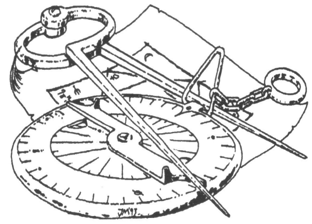
PROMYK SŁOŃCA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów + specjalny
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub pole
OPIS: Jeżeli Astrolog i jego przeciwnik znajdują się bezpośrednio pod gołym niebem, w bezpośrednim świetle dnia, to jest w stanie wywołać jednorazowo promień światła "biegnący" (w przeciągu najbliższych k5 rund) jakby od słońca w stronę tej ofiary. Normalne istoty poddane tej PM dostają k100 obrażeń i muszą wykonać udany % rzut na energię, w przeciwnym razie ulegają na stałe oślepieniu. Istoty wrażliwe na światło, niektóre martwiaki i niektóre innoplanowe (np. Astralne, Eteralne) dostają 1k100*10 obrażeń od tego czaru, a w wypadku nie wykonania pozytywnego % rzutu na energię od razu przy tym giną.
Uwaga: W wypadku posiadania hełmu zasłaniającego oczy (garnkowy, przyłbica, kopalin) unika się możliwości oślepienia, natomiast odkryte zbroje metalowe lub łuskowe (odbijające światło) chronią przed ranami. Czarnoksięski czar "Sprowadzenie ciemności", oraz tym podobne automatycznie uniemożliwiają skuteczne "wyjście" tego czaru.

LUKA W PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dana istota, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), traci pamięć (a więc całą wiedzę) odnośnie 1

zdarzenia (trwającego nie dłużej niż 1 godzinę/POZ astrologa). Jeżeli astrolog nie wybierze zdarzenia to czar ten obejmuje ostatnie godziny.
Uwaga: Czar ten pozwala leczyć też niektóre choroby umysłowe (szczególnie te oparte na wspomnieniach), oraz jest w stanie zatrzymać działanie niektórych czarów o podobnym działaniu.

SPOJRZENIE PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: ZASIĘG spojrzenia astrologa (specjalny)
OPIS: Czar ten zwraca uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu. Pozwala więc przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru ma jednorazową szansę (równą 5% na każdy swój POZ) wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony poziom.

CZWARTY KRĄG



UWIĘZIENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła/dobra, która nie odparła zaklęcia w żaden sposób poza rozproszeniem magii, zdjęciem przekleństwa lub działającą AntyMagią (w tym przypadku sprawdza się co rundę) nie jest w stanie opuścić miejsca, w którym zastał go ten czar (choć poza tym nic jej nie ogranicza). Zaklęcie to nie obejmuje istot, które unoszą się nad ziemią (np. latają, lewitują) lub znajdują się nad wodą, itp. (np. pływają), aczkolwiek jeżeli już są uwięzione, to nie są w stanie odlecieć, itp. Jeżeli na postać aktualnie uwięzioną tym zaklęciem zostaną rzucone czary: **Ceremonia** i w rundę później **Bariera Mocy**, to bez AntyMagii lub rozproszenia magii uwięzienie jest stałe.
Uwaga: Rzucenie tego czasu ponownie na już istniejący powoduje, że czas trwania tamtego ulega o tyle dni wydłużeniu (itd).

SYMBOL OKA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny(znak runiczny)
OPIS: Spoglądając przez ten znak astrolog, bez względu na grubość podłoża/ ściany, może jednorazowo zobaczyć to, co się znajduje po drugiej stronie danej powierzchni. Zaklęcie to trwa do momentu, gdy astrolog oderwie wzrok. Jeśli zaklęcie to zostanie narysowane na kuli magicznej (patrz też analogiczny czar maga), to astrolog może przez nią oglądać dowolne miejsce (dopóki nie oderwie wzroku), ale obowiązują go przy tym wszystkie prawidłowości dotyczące funkcji magicznych.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

OGNISTY KAMYK [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (normalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 pole (specjalny)
OPIS: W momencie rzucania tego czaru astrolog musi wysoko, na ponad 5 metrów nad siebie, pionowo wyrzucić kamień (o wadze około 1 pkt SF [czyli O,25 kg]). W momencie gdy przedmiot ten znajdzie się w najwyższym punkcie, wtedy astrolog kieruje palec na cel, po czym kamień, niczym malutki "meteoryt", jeśli nic nie stoi na przeszkodzie uderza tam. W zetknięciu ze stałą powierzchnią eksploduje on ciepłem, zadając 1k10*30 obrażeń. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) od tego czaru otrzymują dwukrotnie więcej ran. Użycie do tego czaru magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa doznawane rany. Postać odziana w metalową zbroję lub/i pokryta łuską mającą więcej niż 100 pkt obuchowych wyparowań jest uprawniona do wykonania % rzutu na ogień (odporność nr. 8). Udany zmniejsza doznane obrażenia o połowę. Czar ten podczas eksplozji zadaje także uszkodzenia od magicznego ognia w ilości 1/10 siły raniącej, które o tą wartość zmniejszają wytrzymałość przedmiotów wystawionych na działanie czaru.

Uwaga: Udane wykorzystanie zdolności pt. "unik" pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ ISTOTY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot
OPIS: Czar ten można rzucić raz dziennie (tzn raz na 24 godziny) i to tylko około północy. Częstsze rzucenie lub o nie właściwej porze nie daje efektu. Zaklęcie to daje jednorazową szansę lokalizacji konkretnego, widzianego już przez astrologa przedmiotu albo istoty. Szansa ta wynosi 10% + 5/POZ, przy czym w wypadku magicznych przedmiotów lub istot jest o połowę mniejsza. W wypadku zadziałania lokalizacji ustala ona dokładny kierunek i odległość w metrach. Astrolog w momencie lokalizacji musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie). Czar ten działa tylko przez wszelkie niemagiczne przeszkody.

WYZNACZENIE GWIAZDY MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 50% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem wesprze określoną istotę. Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać mocy (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Wpływ promieni tej gwiazdy w połączeniu z przepowiednią zawartą w tym zaklęciu na 10 dni daje potencjalną moc jednorazowego użycia pewnego rodzaju magicznej energii. Uaktywnia się ona najczęściej po wypowiedzeniu odpowiednio modulowanego hasła – zaklęcia np. w słowach "przyjmuję moc", co zajmuje około 5 segmentów czasu i wymaga udanego % rzutu na UM (w przypadku nieudanego można ponawiać go co rundę). Po uaktywnieniu energii zawartej w tym zaklęciu postać wygląda jakby delikatnie świeciła, oraz zyskuje na okres 1 godziny na POZ astrologa następującą moc:

- Po pierwsze o 200 pkt wzrasta jej ŻYW (a przy okazji i granice agonii).
- Po drugie o 400 pkt wrasta SF (daje to m.in. +40 pkt do Trafienia i 100 pkt do zadawanych ran).
- Po trzecie o 50 pkt wzrasta naturalna SZ postaci.
- Po czwarte wraz ze wzrostem ŻYW i SF automatycznie wzrasta o 60 pkt Wytrzymałość na zmęczenie i bazowa odporność fizyczna, zaś bazowa odporność psychiczna zwiększa się na ten czas o 10 pkt.

SYMBOL PRZEMIESZCZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota na symbolu
OPIS: Czar ten może zostać nałożony w postaci znaku runicznego tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go). W momencie zejścia z tego symbolu postać jest przemieszczana (to nie jest teleportacja) poprzez przejścia międzyplanowe na dowolny znany sobie (widziany wcześniej) symbol przemieszczenia. Jeżeli taka postać nie zna żadnego innego symbolu przemieszczenia, świadomie pomija wszystkie, które zna lub nieświadomie korzysta z symbolu wtedy pojawia się na najbliższym lub na wskazanym przez MG. Astrolog posiadający minimum 150 pkt UM tworząc symbole może je tak charakterystycznie formować, że może spowodować, że zejście z jednego symbolu przenosi na inny konkretny (tak samo ukształtowany). W momencie zejścia z symbolu postać "znika" w przeciągu jednego segmentu czasu, następnie "podróż" trwa aż do końca następnej rundy. Po przemieszczeniu postać pojawia się na nowym symbolu na początku rundy, jednakże aż do jej końca jest oszołomiona (a więc ledwo stoi na nogach i nie jest w stanie podjąć żadnego działania, czy decyzji). Pojawienie się na nowym symbolu niszczy obydwa znaki (bez możliwości użycia tego ostatniego).
Uwaga: Czar ten ma za słabe działanie na przedostanie się z jednej sfery egzystencji na drugą, a ponadto nie jest w stanie także zadziałać podczas próby opuszczenia typowego "Labiryntu Śmierci" (choć działa w jego obrębie).

ROZMOWA Z DUSZĄ [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)

OPIS: Zaklęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całą zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar. W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony wtedy skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać tak jakby z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w 1 rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie, albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie [MG może korzystać ze stopera].Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności charakteru z astrologiem lub jeżeli postać ta jest, czy była jemu wroga,wtedy może mówić zagadkami, albo w inny sposób zbaczać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje (itp).
Uwaga: Czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadzie np. po (nieudanej) próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

BARIERA MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1/5 POZ (powierzchnia)
OPIS: Czar ten tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę (o ile jest ona wypełniona tym zaklęciem całkowicie), uniemożliwiającą przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność – 5 pkt na POZ Astrologa. W wypadku skutecznego w ten sposób pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby może przekroczyć daną barierę, a jeśli jej to się w wtedy nie uda, to jest już ona dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące Antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego działania jej (Antymagii).
Uwaga: Na czas połączenia z Magiczną Blokadą dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i Przemian.

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne dla astrologa lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się astrolog, aż do miejsca, w którym znajdował się równe 24 godziny wcześniej. Wracając się wzdłuż tej linii można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.
Uwaga: Linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia Astrolog np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w wtedy kończy się na takim miejscu.

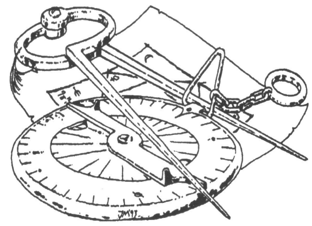
PRZEPOWIEDNIA LOSU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (wierząca)
OPIS: Zaklęcie to pozwala ustalić przeznaczenie danej postaci. Aby było to skuteczne dobrowolnie musi ona wziąć na siebie związane z tym ryzyko, jako że w wyniku przepowiedni może być ona wzmocniona, jak i osłabiona. Możliwe wyniki MG sprawdza losowo rzutem 1k100. Może być on modyfikowany w wypadku "szczęściarza/pechowca", działania horoskopu lub Przeznaczenia losu.

- Wynik od 1 do 10: – postać będzie miała zapewnioną protekcję bogów i będzie jej towarzyszyło wielkie szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 20 pkt do Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 4 – krotnie wyższa. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra szczęśliwego. Taka protekcja pozwala np. by zbieg okoliczności uchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.
- Wynik od 11 do 40: – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć szczęście. Objawia się to konkretnie przez premię + 10 pkt do Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz do wykonywanych zdolności, których naturalna szansa wyjścia jest większa od 5%. W wypadku np. krytycznych i intuicji szansa ich "zaistnienia" jest 2–krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może "szczególnie ułożyć się na rękę".

- Wynik od 41 do 60: – przez ten okres nic nie może zmienić równowagi w przeznaczeniu postaci. Oznacza to niemożliwość zadziałania na postać czynników przynoszących szczęście lub nieszczęście.
- Wynik od 61 do 90: – postaci na ten okres przeznaczone jest mieć pecha. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 10 pkt Trafienia, Obrony, WI, UM, oraz szansy wykonania zdolności. W wypadku np. pechowych krytycznych szansa ich "zaistnienia" jest 2–krotnie wyższa. Niekiedy, MG może ustalić, że coś może ułożyć się szczególnie nie na "rękę".
- Wynik od 91 do 100: – postać będzie prześladował wielki pech i niechęć bogów. Objawia się to konkretnie przez zmniejszenie o 20 pkt Trafienia, Obrony i UM, oraz szansy wykonania większości czynności. W szczególnie złych okolicznościach MG może ustalić (ale nie częściej niż raz dziennie), że może zdarzyć się coś ekstra nieszczęśliwego. Taka klątwa pozwala np. by zbieg okoliczności nie uchronił przed nieszczęściem powstającym losowo, a mogącym spowodować śmierć lub kalectwo.

Uwaga: Postać dowiaduje się o swoim przeznaczeniu dopiero w pierwszych okolicznościach, na które ma ono wpływ. Nie może też nic poradzić, jeżeli będzie ono niekorzystne, jako że nie można nałożyć na siebie nowej przepowiedni, jeżeli oddziaływuje jeszcze stara.

PIĄTY KRĄG



OTWARCIE PRZEJŚCIA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda/bok
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjalny)
OPIS: Astrolog tym czarem potrafi na w miarę płaskiej, stałej powierzchni wyrysować figurę geometryczną (typu koło, oko, trójkąt, czworokąt, itd.). W ciemności jej boki lekko świecą, a środek jest jakby zamglony. Ilość boków figury maksymalnie może być równa aktualnemu POZ astrologa, natomiast średnica figury nie może być większa od 2 metrów. Jeżeli powierzchnia (np. ściana, podłoga, mur) na której znajduje się tak powstała figura w najgrubszym miejscu nie przekracza 10 cm, to przez tak istniejącą figurę może przejść dowolna istota na drugą stronę tej powierzchni. Jedna istota kosztem 1 rundy może wniknąć do wnętrza figury i na początku następnej rundy pojawia się po drugiej jej stronie. W jednej rundzie może przechodzić na drugą stronę tylko 1 istota. Maksymalna ilość osób, które mogą przejść przez tak powstałą figurę nie może przekroczyć ilości boków narysowanej figury. W wypadku, gdy Astrolog zechciałby, by można było przechodzić przez grubszą powierzchnię niż 10 centymetrów, to czarując figurę zawczasu na każde kolejne 10 cm musi poświęcić 1 bok swej figury. Wraz z tym zmniejsza się ilość istot, które będą mogły przejść przez tą figurę. Rysując więc koło można pozwolić przejść 1 istocie powierzchnię o grubości 10cm/POZ astrologa. Jeżeli astrolog nie przewidział grubości ściany i jest ona grubsza od możliwości czaru, to tuż po rzuceniu ulega on rozproszeniu. W wypadku "naddatkowania" czar działa normalnie. Czar ten kończy swe działanie po upływie określonego czasu, albo w momencie, gdy limit postaci, które mogły przejść został wyczerpany.
Uwaga: Postać przechodząca przez ścianę jest traktowana jakby jej akt. ZR była minimum dwukrotnie niższa, a ponadto liczy się tylko jej obrona ze zbroi.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu
OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały w obrębie tej sfery egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii, charakteru). Stanie na takim symbol uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

UNICESTWIENIE NEKROMANCJI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/2 POZ
OPIS: Martwiak, istota pochodząca ze Sfery Egzystencji Martwiaczej, będąca zamieniona w martwiaka lub posiadająca na sobie czar opierający się wybitnie na nekromancji, która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) natychmiast ginie.

Uwaga: Czar ten bez wpływu na niego czaru "Spotęgowanie dobra" nie wpływa na cmentara i martwiaki z wyższych kręgów.

OSŁABIENIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota ewidentnie zła/dobra
OPIS: Istota naruszająca równowagę w otoczeniu (np. ewidentnie zła lub dobra), na którą zostanie rzucone to zaklęcie na dany czas zostaje niesamowicie osłabiona. Ten stan traktuje się, jakby ofiara miała współczynniki o połowę niższe. Czar ten w każdej chwili może zostać anulowany przez skutecznie działającą Antymagię. Sprawdza się to co rundę, aż do skutecznego jej zadziałania
Istoty stojące aktualnie na poświęconej ziemi (złu lub dobru), mają przed tym czarem możliwość uchronienia się poprzez odparcie zaklęcia (udany % rzut na odporność nr. 3).

ODEBRANIE/ PRZYWRÓCENIE PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota myśląca
OPIS: Dotknięta przez astrologa postać (aby to zrobić astrolog ewentualnie musi wykonać pozytywny % rzut na swoją akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika), która nie odeprze zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), traci na długi okres "połowę pamięci" o przeżytych latach. Utrata połowy wspomnień objawia się dodatkowo jako zanik połowy: MD, PDośw., biegłości w broniach, WI, UM, a także połowy wyuczonych zdolności (itp – zależnie od MG). Wszystkie powyższe wartości są przywracane tylko przez czar: Przywrócenie pamięci lub Regeneracja pamięci, albo samoistnie wracają po roku na POZ astrologa. Zamiast powyższego efektu na życzenie astrologa czar ten ma działanie przywracające pamięć (a także utracone razem z nią doświadczenie i współczynniki), albo pozwala przypomnieć zapomnianą nazwę, krótką historię, hasło itp. W wypadku zakazanych czarów Wyczyszczenie pamięci, Głupota potrzebna jest jednak Regeneracja pamięci. Astrolog tym czarem ma szansę (równą 10% + 5% na swój POZ) selektywnego wymazywania z pamięci lub przypominania sobie danych wiadomości. Nieudane wymazanie lub przypomnienie oznacza niemożliwość zadziałania tego czaru na daną kwestię. Zaklęcie te stosuje się najczęściej do pozbycia się niechcianego czaru autorytatywnego czy przekleństwa wiążącego umysł, do zdjęcia dowolnego typu paraliżu umysłowego lub do przypomnienia zasłyszanej niegdyś opowieści lub pieśni.

JASNOWIDZENIE [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w ZASIĘGU wzroku + ewentualnie specjalny
OPIS: Zaklęcie to astrolog może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standardowo 10% + 5%/POZ astrologa. Udanie rzucone te zaklęcie pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, widzi prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoilę, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli). Moc magii tego czaru ma też analogiczne możliwości jak czar Spojrzenie prawdy. Pozwala więc to zwrócić uwagę astrologa na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.
Uwaga: Jeżeli UM astrologa są większe od 150, to tym czarem potrafi on oglądać rzeczy i przedmioty będące za pojedynczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi co jest w szkatułce, która w niej jest).

SYMBOL STRAŻNICZY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten uaktywnia się w chwili, w której jakakolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu zaklęcia. Wywołuje on przenikliwą jasność niszczącą martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Wrażliwym na światło

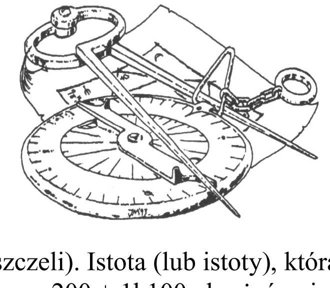
czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/4 POZ astrologa. Istoty żywe, które nie odeprą zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie zostają oślepione (na stałe).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ZNAK ZWYCIĘSTWA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (istota, miejsce lub czar)
OPIS: Energia tego czaru potrafi uderzyć w miejsce lub istotę nie oddaloną dalej niż 25 metrów od astrologa. Istota, którą sięgnie ten czar dostaje od energii 10 obrażeń na POZ astrologa. Jeżeli przy tym postać nie odeprze szoku (udanym % rzutem na odporność nr. 4) to dostaje dodatkowo drugie tyle ran (choć tym razem umysłowych) i automatycznie zostaje ogłuszona na 1k10 rund. To samo się dzieje, jeżeli ofiara nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na odporność nr. 4). Przy obu rzutach nieudanych postać więc dostaje 30 obrażeń na POZ astrologa i dodatkowo jest ogłuszona na k10 rund. Ten czar może być także wykorzystywany do próby otworzenia pojedynczego zamku (w drzwiach lub w skrzyniach). Szansa pozytywnego otwarcia jego za pomocą tego czaru standardowo równa jest 2% na POZ astrologa. W wypadku magicznych zamków szansa ta zmniejszona jest o połowę. Efektem ubocznym tego czaru jest pewien rodzaj magii ochronnej, która kumuluje się wokół rzucającego. Do końca następnej rundy o połowę zmniejsza obrażenia które dostanie w tym czasie od czarów astrolog i/lub postać znajdującą się na tym samym co on polu.
Uwaga: Podczas rzucania tego czaru astrolog musi wykonać w kierunku celu odpowiedni ruch dwoma rękoma, składając dłonie w kształcie litery "V". Uniemożliwia to trzymanie czegokolwiek w dłoniach (np. tarczy).

ZNIEKSZTAŁCENIE/ ODKSZTAŁCENIE ZNACZENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy (w przypadku ksiąg 2 sąsiadujące strony)
OPIS: Czar ten pozwala z danego tekstu, informacji, zapisu itp. stworzyć jego specjalne zniekształcenia lub odtworzyć poprzednią formę informacji. W wypadku zniekształcenia można tym sposobem zataić dany zapis, uzyskując do wyboru nieczytelność, przemienienie języka czy słów, albo podstawienie innej, dowolnej informacji. W wypadku odkształcenia zaklęcie to pozwala przywrócić poprzedni zapis itp. przemieniony tym lub podobnymi czarami.

POMINIĘCIE [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjalny (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 1, wtedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia Pominięcia działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofiarze czaru osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, wtedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

SZÓSTY KRĄG



SYMBOL ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 2 metry
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku runicznego
OPIS: Zaklęcie to tworzy mały czarny punkt w kształcie dwóch skrzyżowanych kresek (jakby piszczeli). Istota (lub istoty), która znajdzie się już w zasięgu tego zaklęcia powoduje jego jednorazowe uaktywnienie. Ofiary te odnoszą 200 + 1k100 obrażeń, a jeśli nie odeprały zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3), automatycznie giną. Na życzenie rzucającego symbol ten może zostać tak narysowany, że zadziała z kilkurundowym opóźnieniem (1k10). Runiczny ten znak jest w stanie zadziałać tylko wobec postaci o energii życiowej większej od 50 pkt. Czar ten więc nie uaktywnia się wobec martwiaków, drobnych zwierzątek i osób, które aktualnie

zataiły swą energię życiową.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go.

SFERA PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda (+ specjalny)
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: minimum 5 – maksimum 50 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: Zaklęcie to (nazywane przez wyznawców Asteriusza Wielkiego także "Areną przeznaczenia"), może zadziałać tylko od momentu, gdy zostaną spełnione 3 warunki.
Po pierwsze na obszarze na którym ma działać czar w momencie jego rzucania nie może znajdować się ani jedna wierząca istota.
Po drugie ziemia ta nie może być ani uświęcona, ani przeklęta.
Po trzecie zaklęcie to jest uaktywniane wyłącznie wolą boga. Oznacza to, że astrolog w każdej rundzie po rzuceniu czaru powinien modlić się o przychylność bóstwa. Otrzyma je, jeżeli wykona pozytywny rzut na WI, a MG na ZW. Czar ten po rzuceniu o ile nie został jeszcze uaktywniony potrafi jednak zwrócić uwagę niechętnych rzucającemu złych bóstw. Oznacza to w praktyce, że w każdej rundzie po rzuceniu czaru aż do uzyskania przychylności bóstwa astrolog ma szansę równą 1 % + 1 % na każdą kolejną rundę, że niechętne mu bóstwo zobaczy czar. Dla rzucającego oznacza to Karę Boską – analogiczną jak w przypadku zauważenia półboga.
Po uaktywnieniu zaklęcia objawia się ono jako lekkie światło bijące z miejsca wypośrodkowania czaru. Każdorazowo jeżeli astrolog dostanie się do tego światła zyska moc kierowania przeznaczeniem na obszarze działania czaru. W praktyce pozwala mu to w każdej rundzie skierować swą wolę na jedną istotę i pokierować jej przeznaczeniem. Pozwala mu to nakazać takiej wykonanie określonej czynności. Jej zrobienie determinuje % rzut na zaklęcia (odporność nr. 3). W rundzie, w której nie wykona ona udanego % rzutu na tą odporność (nr. 3), wtedy Astrolog może natychmiast albo zabić ją, albo wywołać w niej (na prawach klątwy) dowolne uczucie do dowolnej istoty (np. miłości, nienawiści, przywiązanie, macierzyństwo). W wypadku odparcia zaklęcia, ale rzutem powyżej połowy wartości tej odporności może nakazać w tej rundzie (na prawach przekleństwa) wykonanie dowolnej czynności (oczywiście możliwej do wykonania). Rzut pomiędzy 1/10 odporności na zaklęcia, a połową wartości tej odporności oznacza, że postać wycofuje się w pokorze tyłem, nie myśląc o czynnej obronie lub atakowaniu kogokolwiek. Rzut poniżej 1/10 odporności na zaklęcia oznacza, że magia czaru nie wpływa w tej rundzie na postać. Czar ten przestaje działać w momencie śmierci astrologa, po wyjściu jego z obszaru zaklęcia lub gdy obszar ten zostanie uświęcony, czy przeklęty.
Uwaga: Potężne to zaklęcie potrafi także pomóc (ew. przeszkodzić) w pomyślnym wskrzeszaniu. Jeżeli tak sobie życzy astrolog, to poddany wskrzeszeniu na tym obszarze ma prawo do wykonania ponownego % rzutu na szok, jeżeli wynik pierwszego był niekorzystny. Oczywiście w tym wypadku obowiązuje już tylko wynik drugi i on decyduje, czy dusza się nie rozpadnie podczas wskrzeszania.

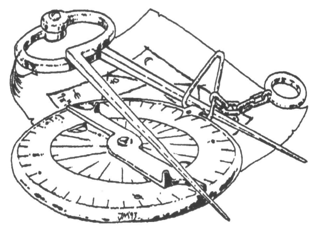
WYZNACZENIE GWIAZDY SZCZĘŚCIA/ NIESZCZĘŚCIA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 istota)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni i to o ile nie jest pod działaniem jakiejś formy tego czaru. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem przyniesie szczęście lub pecha określonej istocie. Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać PM (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać. W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Wyznaczone tym czarem szczęście dodaje 10 pkt do wszelkich czynności, jakie wykonuje postać będąca pod jego wpływem, z wyjątkiem tych, które zależą od BOGÓW (zauważenie, przemiany, starożytne języki, używanie artefaktów itd.). W przypadku intuicji i szansy na trafienie krytyczne w przeciwnika czar ten podwaja powyższe wartości. Wszelka pomoc tego zaklęcia porównywalna jest do zdolności nadnaturalnej "szczęściarz". W wypadku wyznaczenia nieszczęścia czar ten działa analogicznie, z tym że o 10 pkt jest obniżona szansa pomyślnego wykonania jakiejkolwiek czynności. Działa to analogicznie do ułomności "pechowiec".
Działaniu tego przeznaczenia nie jest w stanie przeszkodzić nawet Antymagia.

ZMROŻENIE ISTNIENIA [Szok]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 istota)
OPIS: Jeżeli istota nie odeprze tego paraliżu umysłowego (udanym % rzutem na połowę odporności nr. 4), to wszelka jej psychiczna aktywność zostaje zatrzymana, przez co można ją traktować jak np. żywy przedmiot. Po okresie rundy na POZ astrologa istota

odzyskuje przytomność, ale już na stałe nie ma kontroli nad ciałem. Po pewnym czasie postać z tego powodu może zginąć z głodu lub z pragnienia. Astrologowie wiedzą, że z tego stanu postać może wyjść tylko po użyciu paladyńskiego przywrócenia witalności, czaru typu Przebudzenie lub przez "gorący" pocałunek prawdziwie kochającej istoty. Ostatnim dość ryzykownym sposobem wyrwania z tego odrętwienia jest możliwość doprowadzenia takiej istoty do agonii. W momencie jednak "budzenia się" musi ona wykonać pozytywny % rzut na szok (– 1 pkt na POZ astrologa), inaczej nie przeżywia tego.

ROZEJM ANDURHARHUSA [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (10 istot/POZ)
OPIS: Powoduje automatyczne zawieszenie broni pomiędzy dwoma zwaśnionymi stronami, uniemożliwiając komukolwiek wykonanie jakiegokolwiek agresywnego posunięcia. W trakcie trwania tego czaru postacie z każdej ze stron nie są w stanie podjąć działania, które przez przeciwnika mogło by być uznane za agresywne (dotyczy to też np. przycelowań, wyzywania, oszczerstw), ani nie mogą zrobić nic, co by takowe sugerowało (dotyczy to rzucania jakichkolwiek czarów, przemian, używania przedmiotów magicznych). W kwestii tej decyduje MG. Nie dopuszczalne jest także próbowanie przejść koło przeciwnika, szczególnie jeżeli pilnuje on drogi lub swego legowiska (itp). Każdej ze stron wolno odejść, uciekać, odpoczywać, czy posilać się, a więc jeść i pić (w tym i dowolne mikstury). W trakcie działania tego czaru nie można jednakże opuścić pola bitwy ze zdobytymi na przeciwniku skarbami, itp. Czar ten automatycznie nie działa, jeżeli w którejś z grup jest istota przeciwna zaniechaniu walki i zarazem spełnia choć jeden z poniższych warunków: jest to istota ewidentnie zła, została już przez kogoś z przeciwników ciężko zraniona (to znaczy powyżej połowy swej Żywotności) lub jest pod wpływem jakąkolwiek odmiany szału (typu furia, fanatyzm, gniew rycerski).

SIÓDMY KRĄG



SYMBOL STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Naruszenie tego znaku sprawia, że w momencie jego odsłonięcia postacie znajdujące się w zasięgu czaru starzeją się o 1 rok na POZ Astrologa, a jeśli zostało odparte zaklęcie "tylko" o połowę. Symbol ten nie działa na dzieci (do ok. 15 lat w przypadku ludzi). Dla przypomnienia należy zauważyć, że postać, która przekroczy średni wiek dla danej rasy z każdym rokiem (w przypadku ludzi i innych ras krótko żyjących – w przypadku innych ras odpowiednią wielokrotność) ma coraz większą szansę umrzeć naturalną śmiercią (automatyczne nie rzucenie szoku). Dodatkowo na każdy rok przekroczenia wieku średniego (w przypadku ludzi) postać traci ze starości (na stałe) po 2 pkt z każdego ze swoich podstawowych współczynników i z biegłości. Nie dotyczy to jednak MD, a w przypadku astrologów także Wiary.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

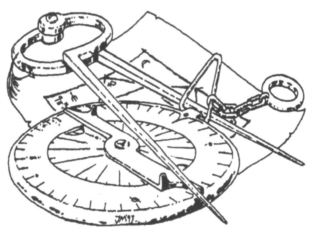
POWSTRZYMANIE MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 70 pkt.
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund na POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to tworzy słabo widoczną (półprzeźroczystą) sferę wokół danej istoty ewidentnie złej, dobrej, neutralnej, czy też wokół martwiaka lub istoty innoplanowej. Działa też na kilka takich istot naraz, jeżeli są one bardzo blisko siebie (np. gdy są przytulone lub jedna jedzie na drugiej). Powstała dzięki temu czarowi bariera rozpościera się na 3 metry wokół danej istoty (lub istot), uniemożliwiając przedostanie się w dowolnym kierunku. Uniemożliwia ona także nawet teleportowanie się z niej lub do jej wnętrza lub przesunięcia jej z miejsca gdzie powstała. Dodatkową cechą tego czaru jest fakt, że nie przepuszcza on w którąkolwiek ze stron żadnych istot, przedmiotów, gazu, magii (w tym także emanującej lub już istniejącej na danym terenie), energii, dźwięków i ...myśli. Istoty dysponujące antymagią lub wymienione na początku opisu, a zdecydowane odnieść rany mogą próbować przełamywać tą barierę. W praktyce jednak nie jest to takie proste, bowiem składa się ona z pojedynczych warstw w ilości 1/POZ Astrologa. Pojedynczą taką osłonę można swobodnie pokonać kosztem 1 rundy, jeśli skutecznie zadziała w danej rundzie Antymagia lub jeśli zdecyduje się na rany. Istoty, który obrały ten drugi sposób lub którym nie wyszła w danej rundzie antymagia automatycznie odnoszą 10–100 ran (czyli 1k10*10), a jeśli dodatkowo nie odparły zaklęcia % rzutem na połowę wartości tej odporności, wtedy otrzymują ich dziesięciokrotnie więcej (1k10*100). W momencie przełamania ostatniej warstwy (a więc minimum po rundzie/POZ Astrologa) czar ten także przestaje działać.
Uwaga: Tym czarem można chronić się samemu w jego wnętrzu, jeżeli w grupie (a więc tuż przy rzucającym go) znajduje się np. paladyn lub czarny rycerz.

SCHRONIENIE [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 35 pkt. + 15/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: Astrolog +1 wybrana osoba/2 POZ w promieniu 1 metra/POZ
OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Astrologowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca. Postać, która nie chce "udać" się z Astrologiem lub nie jest w stanie zadecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udane odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 700 PM + 100/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: Astrolog + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 POZ Astrologa (plus ewentualnie jego samego, jeśli chce). By to uczynić, rzucający ten czar potrzebuje znać jedno ze Słów Kluczowych do międzyplanowych BRAM WEJŚCIA, ew. być już na tym planie i znać Słowo Wejścia (coś jakby hasło) charakterystyczne dla tego Planu (Półplanu) Egzystencji. Przejścia na niektóre Plany Egzystencji są niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane. Niektóre plany egzystencji mają warunki "klimatyczne" lub magiczne szkodliwie wpływające na istoty żywe, czy charakterystyczne dla innych światów. Astrolog rzucając ten czar doprowadza automatycznie do egzystencji w takich warunkach. W przypadku planów żywiołów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona (i nic to w praktyce nie daje). W momencie rzucania tego czaru każda postać musi być spokojna (odprężona), nieprzeciążona, przytomna i lekko dotykać astrologa. Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego postać pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

BIAŁA ENERGIA GWIAZD [Energia]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/ 2 POZ Astrologa
OPIS: Skutecznie rzucić ten czar można tylko bezpośrednio stojąc w promieniach słońca, nocnych gwiazd lub w świetle emanowanym z magicznego przedmiotu w kształcie gwiazdy. W tym ostatnim przypadku przedmiot po rzuceniu czaru rozpada się. Wyzwolona tym czarem energia każdej istocie (też i martwiakom) znajdującej się w określonym promieniu daje z początkiem następnej rundy dodatkową uzdrawiającą żywotność w ilości 100 pkt/POZ Astrologa. Jeżeli któraś z postaci była ranna punkty te na zasadzie uzdrowienia goją obrażenia, zmniejszając jednak swą pulę o wartość wygojonych ran (patrz czar Uzdrowienie). W wypadku zranienia istoty dysponującej taką dodatkową żywotnością (analogicznie jak do antycznego czaru Nadleczenie) dochodzi do zmniejszenia jej aktualnej puli i dopiero po jej wykorzystaniu rany przechodzą ponownie na ciało. W każdej rundzie po rzuceniu czaru pula dodatkowej żywotności samoistnie rozprasza się częściowo tracąc automatycznie 100 pkt. Kiedy pula ta wyczerpie się dana postać nie jest już pod wpływem tego czaru.
Uwaga: Wraz z tą nadnaturalną żywotnością nie wiążą się jednak żadne przyrosty do Odporności i Wytrzymałości na zmęczenie.

ÓSMY KRĄG



POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: W zależności od sytuacji Astrologowi lub współwyznawcy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo). Czar ten nie ma efektu, gdy Astrolog nie ma na swym koncie złożonej wcześniej ofiary.

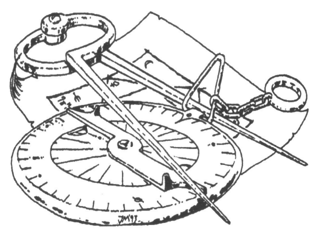
OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 10–1000 rund (czyli 1k100*10)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów
OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejście miedzy 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Astrolog. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

UJRZENIE PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Po rzuceniu tego zaklęcia Astrolog będący w skupieniu ma szansę (równą 5%/POZ) obserwować wybrane przez siebie, znane wydarzenie, które zaszło dawniej. Jest to skuteczne, jeżeli dotyka przedmiotu lub osoby, która brała w nim udział. Widzi te zdarzenie, jakby obserwował je z bliska (np. z niewidzialności), a więc słyszy i widzi jak to było naprawdę.

REGENERACJA PAMIĘCI [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 umysł (specjalny)
OPIS: Czar ten przywraca pamięć postaci, która ją utraciła w wyniku czarów lub z innego powodu (nie dotyczy szczególnych przypadków, jak utrata pamięci na innym planie egzystencji itp.). Pozwala on przywrócić utraconą mądrość i inne współczynniki przez jej brak, uszkodzone (zmniejszone). Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe, a w przypadku niektórych psychicznych ułomności potrafi je zaleczyć do pierwszej śmierci postaci.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywotność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

DZIEWIĄTY KRĄG



WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej ZASIĘG wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W

obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standardowe cechy magiczne.
Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

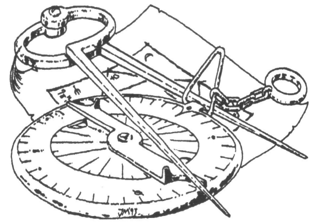
ZAKLĘCIE ASSANU [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota ewidentnie zła lub dobra, która nie odparła zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) jednorazowo staje się posłuszna Astrologowi, ponadto jej życie i śmierć jest uzależnione od jego 1 słowa (np. słowo giń powoduje automatyczną śmierć istoty, o ile nie miała akurat skutecznie działającej Antymagii). Istota pod wpływem tego czaru zmienia swój charakter na neutralny (przez co traci połowę posiadanego doświadczenia i wszelkie zdolności wynikające z jej ewidentnego charakteru itp.), oraz całkowicie podlega woli Astrologa i w żaden sposób nie jest w stanie się mu przeciwstawić lub mu zaszkodzić (nie jest w stanie nawet spiskować przeciwko niemu). Stan ten trwa dopóki nie wykona wszystkich rozkazów (poleceń) Astrologa, aczkolwiek nie może być ich więcej niż 1 na każde 4 POZ Astrologa). Polecenia te muszą być przedłożone ofierze od razu (pierwszego dnia) i nie mogą zawierać rzeczy kompletnie niemożliwych do wykonania dla tej istoty. Postać zaklęta i Astrolog są w stanie kontaktować się ze sobą telepatycznie, jednak w wtedy muszą być skupione. W momencie, gdy istota wykona wszelkie rozkazy Astrologa lub upłynie 1 rok/ POZ Astrologa od momentu przejęcia zaklęcie to automatycznie traci moc, jednakże przed tymi okolicznościami nic nie może przerwać tego przeznaczenia. W trakcie działania tego czaru na tą postać nie działają inne Zaklęcia Assanu, oraz wszelkie czary typu Urok, Przejęcie, Oczarowanie, Hipnoza.

INGERENCJA W PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny (1 godzina)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala u postaci, która nie odparła tego czaru % rzutem na połowę odporności na zaklęcia wtargnąć do umysłu i manipulować jej wspomnieniami. Jest to skuteczne, jeżeli nieprzerwanie przez godzinę astrolog będzie blisko danej ofiary. Po zakończeniu czaru musi też ona wykonać % rzut na szok, inaczej umiera. Czar ten pozwala wykonać jedną czynność typu: wymazanie z pamięci wybranych przez astrologa wspomnień, wstawienie nowych lub przypomnieć zapomnianą historię. Bardzo często wykorzystuje się ten czar do wymazania wybranych czarów autorytatywnych, do wymazania zdolności pt: Zapożyczenie umiejętności, albo do zwiększenia na stałe Mądrości (o 2–20 pkt i zarazem o 20–200 PD). Czar ten potrafi także uniemożliwić wykonywanie danej zdolności profesjonalnej (np. uniemożliwia czarodziejowi rzucanie czarów), albo wykasować 1k100% posiadanego przez postać PD – jej poziomy jednak zostają zachowane. Charakterystyczną cechą tego czaru jest fakt, że nie skutkuje on na daną postać po raz wtóry. W wypadku jednak gdy postać po śmierci zostanie wskrzeszona możliwość ta jednorazowo ponownie wraca (itd).
Uwaga: Czar ten nie jest w stanie nauczyć skomplikowanej umiejętności (np. wykonywania zawodu, zdolności profesjonalnej, czy specyficznej formuły).

WYZNACZENIE GWIAZDY ŻYCIA/ ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 istota)
OPIS: Czar ten na daną istotę można próbować rzucać tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 25% jeśli przy pomocy teleskopu, ew. automatycznie jeśli w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem będzie magicznie chroniła lub niszczyła daną postać. Zaklęcie to następnie jest w stanie nabrać moc (a więc zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie tej gwiazdy aktualnie padały na wybraną do tego czaru postać (aczkolwiek nie trzeba jej widzieć). W określonych okolicznościach promienie tej gwiazdy mają różną szansę dotrzeć do niej. W bezchmurną noc skuteczne jest to w 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie w 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%, a 0%, gdy nie przebywa pod gołym niebem. Objęta pozytywną odmianą tego zaklęcia postać może być tylko zraniona przez cios krytyczny lub przez czary. Nie odnosi ona także ran od typowego ognia i zimna, a także nie działają na nią niemagiczne trucizny. Będąc w agonii istota taka nie odnosi dodatkowych ran, wręcz przeciwnie co rundę goi się jej 1 rana, a po wyjściu z agonii regeneracja ustaje zaś postać jest w stanie normalnie już funkcjonować. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zwiększoną o połowę jej wartości. Skuteczne trafienie w objętą negatywną odmianą tego zaklęcia postać traktuje się jak trafienie krytyczne. W wypadku ran zadanych od czynników fizycznych (typu normalny ogień, zimno, poturbowanie się), oraz od trucizn postać odnosi ich dwukrotnie więcej. Pierwsze zejście do stanu agonii oznacza automatyczną śmierć tej postaci. Postać wskrzeszana, która ginąc była pod wpływem tego czaru ma swą odporność na szok zmniejszoną o połowę jej wartości.

SYMBOL MAGII [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Jednorazowo pierwszy czar rzucony ponad tym symbolem jest automatycznie "wsysany" przez magię symbolu i kumulowany. W momencie odsłonięcia symbolu (po np. uprzednim nastąpnięciu) czar zawarty w nim ulega uwolnieniu i działa w promieniu 2 metrów na najbliższe istoty (w przypadku, gdy efekt jest obszarowy, MG ma prawo skorygować ZASIĘG i działanie uwalnianej magii).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

DZIESIĄTY KRĄG



SYMBOL WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Czar ten postać znajdującą się na symbolu jednorazowo chroni przed grzechem, przekleństwem (i oczywiście konsekwencjami przez nie wywoływanymi). W przypadku klątwy postać broni się automatycznie, jeśli był rzucony przez Astrologa z wyższego poziomu od istoty rzucającej klątwę.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

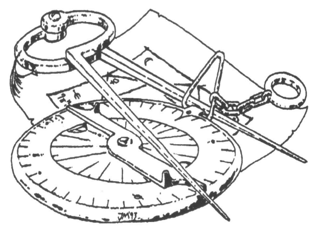
WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, inaczej Astrolog naraża się np. na śmiertelny grzech.

DAR GWIAZD [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 500 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Astrologa w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego moc nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

MĄDROŚĆ NIEBIOS [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten można rzucić tylko raz dziennie i to tylko, jeżeli rzucający znajduje się pod gołym nocnym niebem (o odpowiedniej pogodzie decyduje MG). Dzięki temu zaklęciu Astrolog poznaje kompletną prawdę i kłamstwo w określonej historii. Może również poznać prawdziwe imię dowolnej istoty z tego planu egzystencji, czy hasło – zaklęcie uaktywniające magiczny przedmiot, pod warunkiem, że widział już tę istotę (przedmiot). Czar ten pozwala także na rozwiązanie prostego problemu lub zagadki, przeczucie sensu danej misji, a nawet na dowiedzenie się jaką misję należy podjąć w celu np. zmazania grzechu, odnalezienia źródła zarazy, czy zdobycia miecza paladyńskiego. Umożliwia on także odszukanie imienia najodpowiedniejszej istoty mogącej pomóc lub przeszkodzić w odpowiednim zagadnieniu.

ODWRÓCENIE PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to pozwala Astrologowi odwrócić lub nałożyć dowolny grzech, przekleństwo i klątwę (w tym i boską). Umożliwia także zmienić przeznaczenie wytyczone przez czary (np. Symbol przeznaczenia). Jak z powyższego wynika czar ten ma także moc zdjęcia lub nałożenia dowolnej zdolności nadnaturalnej, czy ułomności (na przedmiot lub istotę). W niektórych przeklętych lub świętych przedmiotach zaklęcie to potrafi odmieniać nawet ich specyficzne funkcje magiczne, umożliwiając np. że danym przedmiotem będzie posługiwała się teoretycznie niewskazana istota. niektóre profesje itp. W wypadku większych zdarzeń losowo – katastrofalnych czar ten potrafi np. powstrzymać pierwsze pojedyncze tąpnięcie podczas trzęsienia ziemi, uniemożliwić erupcję wulkanu, a nawet odmienić martwiaka w normalną postać (w tym przypadku by postać ożywić należy rzucić dodatkowo czary Regeneracja energii życiowej, Regeneracja ciała). Podczas wskrzeszania postaci czar ten daje 95% szansę, że dusza postaci nie rozpadnie się podczas powrotu do ciała (nie skutkuje on jeśli wcześniej się to już wydarzyło).
Uwaga: Każdorazowe rzucenie tego czaru naraża Astrologa na zauważenie przez niechętnych mu Bogów. W wypadku mało istotnych spraw szansa ta wynosi 1%, natomiast przy istotniejszych oscyluje w granicach 50%. Po zauważeniu na Astrologa kierowana jest Kara Boska (analogicznie do półboga). Będący w świątyni lub przy ołtarzy swego boga ma on teoretycznie szansę uniknięcia jej jeśli MG wyjdzie % rzut na Zauważenie przez Boga tej postaci. W praktyce zależy to też od przychylności Boga (a więc od MG).

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG



SYMBOL PRZEZNACZENIA [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Jeżeli znak ten zostanie naruszony, to przy jego odsłonięciu wszystkie istoty z tego planu egzystencji w promieniu 2m spotykają swoje przeznaczenie, którego efekt ustala MG ew. określa się je losowo.
Przeznaczenie istoty (rzuć 1k100):
01 – 10 – starcie z powierzchni ziemi i zapomnienie o istnieniu istoty (analogicznie do kary boskiej)
11 – 20 – wymazanie (analogicznie do czaru)
21 – 30 – śmierć ze starości (automatyczne nie rzucenie szoku)
31 – 40 – śmierć natychmiastowa, spopielenie (analogicznie do wyssania energii)
41 – 50 – śmierć natychmiastowa (analogiczna jak po Gromie Bożym)
51 – 60 – śmierć natychmiastowa
61 – 70 – wysłanie postaci na inny plan (zależny od dotychczasowych postępków, albo losowy)
71 – 80 – postać dowiaduje się, kiedy bezwarunkowo zginie i nic nie może na to poradzić (MG ustala, np. losowo, kiedy postać zginie i mówi oględnie o tym postaci)
81 – 90 – postaci nie zostało jeszcze wyznaczone, kiedy zginie i dlatego przez 1k100 lat nie może ona w sposób naturalny lub od trucizny zginąć (w wypadku odniesienia ran zabija go dopiero ilość klasyfikująca się do regeneracji)
91 – 95 – postać w zamian za dotychchczasowe uczynki zostaje przeniesiona na stałe na swój własny plan egzystencji pośmiertnej, w wybrane przez siebie tam miejsce (ew. może wybrać sobie plan egzystencji, na którym chce się znaleźć postać, choć zalecane jest, by nie był to plan skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.)
96 – 99 – postaci w zamian za dotychchczasowe uczynki zostanie dany do wyboru plan, na który po najbliższej śmierci się dostanie (choć zalecane jest, by nie był to plan egzystencji skrajnie przeciwny do jej charakteru itp.)

100 – możliwy jest każdy efekt zależny od BOGÓW (i MG), ale najczęściej powinien on być skrajnie pozytywny.
Przed zaklęciem tym nie ma obrony (poza aktualnie chroniącą AntyMagią), a efekt może być modyfikowany w wielu sytuacjach przez MG.
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

INGERENCJA GWIAZD [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 000 (ewentualnie 1000) PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 24 godziny, ewentualnie specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W najtrudniejszych chwilach zachowania wiary, religii, kultu itp. Astrolog może kosztem ogromnej energii sprowadzić na pomoc żywe, materialne Oblicze swego BÓSTWA na okres 24 godzin, którego w żaden sposób nie kontroluje (jeżeli zesłaniec ma odpowiednią moc i tego chce, może zostać dłużej). Jeżeli czar ten rzuca się przez otwartą bramę łączącą z planem BOGA, to koszt potrzebnego PM jest dużo mniejszy.
Uwaga: W niektórych sytuacjach zamiast Oblicza BOSKIEGO może pojawić się zupełnie coś innego (zależnie od Bóstwa, sytuacji i MG).

UJRZENIE PRZYSZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zdarzenie, ew. specjalny
OPIS: Przy pomocy tego zaklęcia Astrolog potrafi ujrzeć wydarzenia, które zajdą w określonym miejscu i czasie. Sytuacja ta jest widoczna w postaci obłoku pary (itp.) i musi się wydarzyć, o ile ktoś, kto to obserwował lub w inny sposób się o tym dowiedział, nie zmieni radykalnie i czynnie okoliczności powstania tej sytuacji (co jest mimo wszystko bardzo trudne). Zaklęcie to może sięgnąć w przyszłość maksimum na 1 rok/POZ Astrologa.

CIOS NIEBIOS [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 1500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny (1k10 rund)
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/ 5 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie w promieniu 1km/POZ)
OPIS: Czar ten w przypadku naruszenia praw przeznaczenia, czasu itp., pozwala wezwać przeważnie przedwczesny CIOS NIEBIOS, który objawia się upadkiem ogromnego, magicznego meteorytu. Kieruje się go najczęściej na wrogą armię, flotę, miasto, świątynię lub "wyspę". Pojawia się on po 1–10 rundach i widoczny jest przez ostatnią rundę lotu, kiedy to zmienia się w rój małych meteorów. Każde pole na danym obszarze w odpowiednim promieniu jest objęte zniszczeniem w każdej rundzie upadku meteorów. Upadek 1 meteoru niszczy w 1–100% pole powierzchni, na które upadnie, zadając magiczno–fizycznie 100–10 000 ran (czyli 100 na każdy 1% zniszczeń) i analogicznie 10–1000 uszkodzeń każdemu, nawet magicznemu przedmiotowi na nim (też artefaktowi). Efekty niszczycielskiej działalności czaru oczywiście sumują się, a więc czar ten może zniszczyć pole tak, że nie będzie przypominało nawet co mogło znajdować się na nim (jeśli zniszczenia są w sumie powyżej 200%). Z powodu uszkodzeń czar ten może też zniszczyć nawet artefakty, co powoduje często i dodatkową eksplozję. W bardzo niekorzystnej sytuacji są też postacie zajmujące powierzchnię ponad 1 pola. Połowę zniszczeń, ran lub uszkodzeń odnoszą istoty i rzeczy znajdujące się pod kamiennym dachem (który łącznie nie ma więcej niż 50% zniszczeń) lub płytko pod ziemią. Istoty i rzeczy wewnątrz większych podziemi lub w wielowarstwowych piramidach, czy podobnych budowlach nie odczuwają niszczycielskiej siły działania czaru.
Uwaga: Istoty posiadające w danej rundzie skutecznie działającą antymagię dwukrotnie tylko zmniejszają siłę uderzenia meteorytu na dane pole (ale nie negują jego działania).

PRZEJŚCIE DO PRZESZŁOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM + 1000 PM/rok
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ + specjalny (na stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Astrologowi wolno ten czar rzucić tylko w wyjątkowych sytuacjach istotnych dla jego etosu. Jest to spowodowane tym, że zmienia on przeznaczenie czasu, powodując, że w określony sposób zmieni istniejącą rzeczywistość w swym świecie. Szczególnie jest to możliwe, jeśli przeniesione w przeszłość postacie dużo "nabroją" [konsekwencje ich czynów analizuje i nanosi w realia rzeczywistości MG]. Istoty, która dobrowolnie chcą dostać się do przeszłości przy pomocy tego zaklęcia, może tego dokonać. W

każdej rundzie trwania czaru Astrolog jest w stanie przetransportować tym czarem 1 postać. Pierwsza postać pojawia się naga w miejscu losowym w krainie, w której chciała się pojawić. Następne postacie pojawiają się w promieniu 10–1000 metrów od pierwszej w tym samym czasie i stanie (nagości). Podczas tego skoku Astrolog jest w stanie przenieść dane istoty o tyle lat wstecz, ile tysięcy PM na to zużył, przy czym istoty te pojawia się w losowo wyznaczonym terminie tego roku – najczęściej +/– 1k50 dni później lub wcześniej. Podczas przejścia wymagany jest % rzut na szok. Nieudany oznacza, że dana postać nie przeżyła "przejścia".
W wypadku spotkania dwóch tych samych istot w jednym czasie i miejscu następuje zachwianie równowagi (niekiedy także psychicznej), jednakże mogą one normalnie funkcjonować.
Uwaga: Po rzuceniu tego czaru Astrolog automatycznie jest zauważany przez niechętne mu bóstwa i podlega analogicznej karze boskiej jak w przypadku półboga. Za wielkie pieniądze, zaszczyty i przedmioty magiczne niekiedy jednak decydują się oni rzucać ten czar, szczególnie, że działanie istot wysłanych w przeszłość może uratować od śmierci np. jakiegoś znacznego władcę, przyjaciela, ukochaną lub sprzymierzeńca. Niezmiernie trudno jednak uchronić kogoś od śmierci ze starości.

CZARY PÓŁBOSKIE

PIERWSZY KRĄG



AUREOLA DOBRA/ZŁA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Postać (lub przedmiot) posiadająca ten czar na sobie nie może być dotknięta przez istotę ewidentnie (nadzwyczaj) złą/dobrą, jeżeli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3). Magia tego zaklęcia chroni przed czarami opartymi na ewidentnym Źle/dobrze. Czar nie chroni przed ciosami bronią, strzałami, runami i tym podobnymi czynnikami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 1 PM (ew.5)
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 1 runda/POZ (ew. specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wsparcie duchowe, które pobłogosławionemu daje efektywnie premię do Trafienia, OB, UM i do szansy wyjścia zdolności profesjonalnej równą 1/10 Wiary Półboga (w wypadku nie współwyznawcy połowę tego). Pozwala też na zrobienie drugiego rzutu obronnego na strach, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.
Uwaga: Zużywając 5 pkt. PM na rzucenie czaru można odwlec jego uaktywnienie do momentu, gdy poddana mu postać wypowie słowa "jestem pobłogosławiony" lub do pierwszej rundy najbliższej sytuacji stresowej. Po uaktywnieniu czar działa normalnie.

WYKRYCIE EWIDENTNEGO ZŁA/DOBRA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz. + 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w ZASIĘGU wzroku (w jednej rundzie)
OPIS: Postać na której jest to zaklęcie potrafi automatycznie wykrywać wzrokowo zło, dobro, neutralność w istotach ewidentnie (nadnaturalnie) złych, dobrych lub neutralnych. W wypadku posiadania przez takie istoty specyficznych emanujących aur lub aureol czar ten informuje o ich działaniu i sile. Czar ten także obejmuje postacie posiadające aury ewidentności. Zaklęcie to pozwala także wykrywać obszarowe czary bazujące na ewidentności, określając przy okazji ich moc i działanie.

SYMBOL NIETYKALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten znak zostaje ogarnięta silną ochronną magią. Powoduje ona, że postać, która stoi na symbolu jednorazowo jest omijana przez czar typu pocisk lub błyskawica (itp. działające na odporność nr. 9), albo ewentualnie przez pierwszą skutecznie wymierzoną strzałę (bełt itp.). Zejście z symbolu lub jego użycie kończy działanie czaru. Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć, zejście z niego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

MŁOT DUCHOWY (Szok)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten zadaje cios, wykorzystujący energię własnej Siły Fizycznej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę własnej odporności na szok (nr. 4), odnosi obrażenia równe 1/4 SF półboga. Obrażenia zadane przez ten czar traktuje się jako obrażenia "umysłowe", a więc nie powodujące krwawienia (nie pogłębiające agonii). Czar ten nie zadaje obrażeń martwiakom i niektórych istot z innych sfer egzystencji.

PRZYWOŁANIE SIŁY ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/4 POZ (minimum 1)
OPIS: Stwarza półmaterialną, białą, szarą lub czarną (zależnie od charakteru) masę, kształtu humanoidalnego mogącą posuwać się po powierzchni ziemi lub wody. Emanuje ona aurą ewidentności (zależnie od charakteru Półboga) i można jej używać do ranienia Żywych istot (a także większości martwiaków), czy do obrony. Jej cechy zależą od poziomu Półboga: Żywotność = 100 pkt /POZ, Trafienie = 50pkt /POZ, Obrażenia (losowo 1–3 kłute, 4–7 tnące, 8–10 obuchowe) 25 pkt /POZ, Obrona z magii 12,5 pkt /POZ (zaokrąglając ułamek w dół), Wyparowania 0, Odporności fizyczne 10 pkt/POZ, SZ i ZR po 100 pkt. (aczkolwiek nie umie biegać), INT i Mądrość po 5 pkt; CH, UM i WI 0; PR analogiczna do 30 pkt; Odporności psychiczne brak (czary tego typu nie działają na nią). Siła ta może walczyć tylko, gdy półbóg ją w skupieniu kontroluje wzrokowo i wtedy traktuje się ją jak analogiczną żywą istotę. Do innych celów poza walką lub straszeniem bojaźliwych istot nie nadaje się ona kompletnie.
Uwaga: Czar ten rzucony przez Półboga z 0–wego POZ traktuje się jakby był rzucony przez Półboga z 1–go POZ.

FURIOZA (Czar Specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która jest pod wpływem tego czaru wpada w szaleństwo i na czas trwania czaru będzie walczyła tylko wręcz (ignoruje czary, przemiany, niebezpieczeństwo). Stan ten daje jej 40 pkt. do Tr i osłabia o 20 pkt. Obronę, ponadto umożliwia dodatkowy % rzut na strach (odporność nr. 2), gdy pierwszy był nieudany i dwa razy większą liczbę ataków w 1 rundzie, o ile oczywiście mieszczą się w niej pod względem sumy ich opóźnień.
Uwaga: Od 10 POZ czar ten trwa 10–krotnie dłużej.

LOKALIZACJA POŻYWIENIA/WODY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (runda)
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1km +1km/10 POZ
OPIS: Lokalizuje (ustala dokładny kierunek i odległość w metrach) pożywienie lub wodę, znajdujące się w zasięgu działania czaru (przenika wszelkie niemagiczne przeszkody). Czar ten nie dotyczy tego jedzenia lub wody, które ma przy sobie półbóg lub które wskaże. W momencie lokalizacji rzucający musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie).

STRASZNE/PRZYJAZNE OBLICZE (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (istoty widzące twarz Półboga)
OPIS: Czar nakłada na twarz rzucającego go Półboga maskę, która w zależności od jego zamiaru może budzić uczucie strachu lub przyjaźni. W pierwszym przypadku (strach) każda istota, która podczas działania czaru spojrzy na twarz półboga (podczas walki jest to prawie automatyczne) i nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 2 musi natychmiast i z maksymalną prędkością uciekać ("sprintem"). MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr. 2) – rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. W drugim przypadku (przyjaźń) istota, która spojrzała na twarz półboga broni się rzutem na odporność nr. 1 (hipnoza). Jeśli rzut jest nieudany staje się ona jego wiernym i oddanym przyjacielem. Podczas każdej kolejnej rundy ofiara może przerwać działanie czaru udanym % rzutem na odporność nr. 1. Efekt czaru przestaje również działać, jeżeli półbóg zacznie zachowywać się w stosunku do niej wrogo lub agresywnie.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależnie od MG).

WZMOCNIENIE WIARY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/10 POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (współwyznawca)
OPIS: Na czas trwania czaru zwiększa WIARĘ i Odporność na Zaklęcia (klątwy, itp.) istoty o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 100 UM Półboga. W niektórych sytuacjach czar ten może mieć dodatkowy efekt np. może złagodzić pechowe samozauważenie podczas Modlitwy (zależnie od MG). W trakcie trwania czaru postać orientuje się o jakiejkolwiek bliskości rzeczy (np. ołtarzy) i istot (np obecność wysokopoziomowych kleryków), które mogą przyczynić się do zwiększonego zauważenia przez niechętne mu Bóstwa co jest istotne np. przy ryzyku rzucania przemian Półboskich.

DRUGI KRĄG



LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Jednorazowo leczy 10 pkt. obrażeń na POZ Półboga, ale maksymalnie 100. Nie działa na martwiaki, niektóre istoty z innych sfer egzystencji i te, które znajdują się w agonii, spowodowanej obrażeniami przekraczającymi połowę ŻYW (obrażenia śmiertelne). Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako JĄTRZENIE.
Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia, jeśli nie odeprze się czaru % rzutem na odporność nr. 5. W wypadku zranienia bezpośrednio poprzedzającego rzucenie JĄTRZENIA oraz każdego, które nastąpi potem postać otrzymuje dodatkowo 10 pkt. obrażeń/POZ rzucającego czar półboga (ale maksymalnie 100). Czar odtąd będzie zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie potraktowana czarem typu Leczenie poważnych obrażeń, Uzdrowienie, Regeneracja (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego Przywrócenia Witalności także natychmiast kończą działanie JĄTRZENIA. Ta forma czaru nie działa w przypadku otrzymania obrażeń psychicznych.
Uwaga: Obrażenia, odniesione wskutek tego czaru nie wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

CEREMONIA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. specjalny
OPIS: W trakcie trwania czaru zwiększa dwukrotnie antyodporność rzucanych przez Półboga czarów, wykonywanych przemian lub zdolności, ponadto może być jednorazowo użyta dla stworzenia dodatkowej szansy (w wysokości 1/10 poprzedniej) przy próbie wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz w sytuacjach wybranych przez MG (np. przy wykonywanie określonych zdolności lub czynności). Czar ten użyty zgodnie z etosem Kapłana dwukrotnie zwiększa teoretyczny czas trwania czarów "uświęcających" dany obszar.
Uwaga: Rzucona w imię "czegoś" niekiedy podnosi rangę wielu czarów.

ROZUMIENIE MYŚLI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Osoba na której znajduje się to zaklęcie potrafi w istocie na której skupi (przez minimum 1 rundę) uwagę wykryć istnienie wrogich dla siebie myśli i intencji (choć ich nie rozróżnia).Dodatkowo czar ten wykrywa takie stany jak pogarda, podniecenie, radość, smutek (itp)Postać posiadająca ten czar w 95% nie może być zaskoczona przez istoty znajdujące się w jej pobliżu (w promieniu 1 metra/10 UM), gdyż lokalizuje każdą nagłą decyzję w ich umysłach. Skuteczne jest to szczególnie, gdy próbuje się w trakcie walki przeciwko niej wykorzystać specjalne zdolności oparte na zaskoczeniu. Czar ten (między innymi) nie obejmuje umysłów martwiaków i tych istot, które chronione są "Psychiczną Tarczą".

NAZNACZENIE (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Postać, która nie przełamie zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) ma tylko połowę Rzeczywistej Szansy Trafienia w postać naznaczoną (ale minimum 5 pkt). Noszący naznaczenie ma o 10 pkt. zwiększone odporności (choć przy wskrzeszaniu to się nie

dolicza) i jego rzuty odpornościowe na typowe czary nie są zmniejszane o antyodporność wynikająca z poziomu przeciwnika.

POKORA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: osoby przed Półbogiem
OPIS: Osoby, które nie odparły zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) są zmuszone paść na kolana przed Półbogiem i tkwić tak do momentu, aż nie przełamią czaru (mogą próbować to robić co 1 rundę na POZ Półboga). W stanie tym postać nie może się bronić, atakować, rzucać czarów itp. Jakakolwiek agresja ze strony Półboga lub jego towarzyszy automatycznie przerywa czar u wszystkich, którzy mu podlegają. W przypadku współwyznawców czar ten dwukrotnie zwiększa rzeczywistą szansę rozgrzeszenia z grzechu i przekleństwa, albo daje premię 10 pkt. do zdjęcia klątwy (o ile postać jest pod wpływem tego zaklęcia).
Uwaga: Jako osoby rozumiane są pokrewne ludziom rasy inteligentne rasy humanoidalne (też reptillioni i ich bliscy krewniacy).

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czasu trwania czaru postać musi przez ten sam okres wypoczywać (nieprzytomna) w dobrych warunkach z pełnym jedzeniem i piciem. W przeciwnym przypadku na każdy taki dzień ma sprawdzane przeżycie (% rzutem na odporność nr. 4).

KAMIENNA SKÓRA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 10 + 10 wyparowań na POZ Półboga. Ponadto daje ona + 20 pkt. do odporności fizycznych, oraz na niektóre czary specjalne (np Wyssanie Energii Życiowej). Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. lekkimi zadrapaniami, otarciami itp. Czar ten niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia. Od 10 POZ Półbóg posiadający etos poświęcony Ziemi wydając na rzucenie tego czaru 10–krotnie większy PM zyskuje to, że trwa on nielimitowanie długo (to znaczy niszczą go wyżej wymienione efekty), a ponadto posiada dwukrotnie większą moc obronną (wyparowania i odporności).

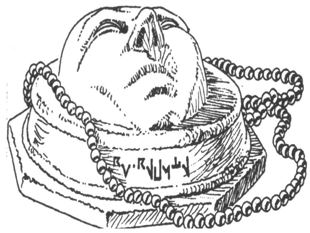
WYKRYCIE TRUCIZNY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Danej istocie zaklęcie to pozwala w określonej cieczy, substancji (np. w powietrzu), przedmiocie, czy istocie wykryć szkodliwe ilości trucizny lub gazu o podobnych właściwościach. Przy okazji określa przybliżone działanie trucizny (żrące, raniące, usypiające, itp.), a także przybliżoną szybkość działania np. natychmiastowa, szybko działająca (np. co rundę), wolno działająca (np. co 1 godz.) itp.

IDENTYFIKACJA PISMA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 10 rund/POZ, a od 10 POZ 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Osoba będąca pod wpływem tego zaklęcia jest w stanie prawidłowo odczytać i zrozumieć znaczenie danego pisma. W trakcie jednej rundy można odczytać tylko 5 słów (ewentualnie więcej jeśli się one powtarzają).Jeżeli język w którym jest napisana informacja ma większy od 1 Stopień Trudności, to moc tego czaru zależy od aktualnych UM czytającego, jako że ten czar umożliwia zrozumieć język o 1 stopniu trudności językowej na każde 50 UM czytającego Zaklęcie to odczytuje też litery, znaki lub wiadomości, które zostały napisane niewyraźnym pismem, są rozmazane, zniekształcone, ale nie są całkowicie starte lub zniszczone. Jeżeli postać

posiada 150 UM, to dodatkowo może określić czas jaki upłynął od napisania tego tekstu, a także wykrywa, czy pod tekstem nie kryje się inna informacja (inne pismo itp), np. w przypadku zatajanych czarami rzadkich ksiąg magicznych.
Uwaga: W trakcie czytania postać musi być kompletnie skupiona (i nieruchoma).

SYMBOL NEKROMANCJI (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów/POZ wokół (znak runiczny)
OPIS: Symbol ten przedstawia biały znak, który czernieje w miarę zbliżania się nekromancji (np. martwiaka). Poprzez zniekształcenia kształtu symbolu można czasami określić czy zbliżająca nekromancja jest względnie silniejsza czy słabsza od mocy jaką dysponuje Kleryk, który rzucił ten czar (decyduje MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaską, gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię (długo działająca wilgoć, naruszenie jego lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

TRZECI KRĄG



AUREOLA NIETYKALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Potężne te zaklęcie w rundzie po rzuceniu spowija współwyznawcę (i oczywiści to co niesie) zapewniając 100% niewrażliwość na będącą w stanie zaszkodzić magię, truciznę, raniące ataki i niekatastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie szansa uchronienia zmniejsza się o 10 %, tak więc 2 drugiej rundzie wynosi ona 90%, w 3 80%, itd. W każdej rundzie, przed każdym czynnikiem, wymienionym wyżej, który jest w stanie zaszkodzić objętemu aureolą MG wykonuje % rzut na daną szansę nietykalności. Udany rzut oznacza, że postać całkowicie została przed tym uchroniona, zaś nieudany, że zadziałał on normalnie. W wypadku eksplozji PM udany rzut tylko o połowę zmniejsza doznane rany. Zaklęcie to nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi, czy już istniejącymi na danej postaci (decyduje MG). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

WYKRYCIE KŁAMSTWA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg
OPIS: Zaklęcie to pozwala wykryć w postaci, z którą rozmawia półbóg fałsz, oszczerstwo lub kłamstwo, ale nie wynikające z jej niewiedzy lub głupoty.

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten potrafi jednorazowo uleczyć z oślepiającego wpływu światła, z oślepienia, ze ślepoty i z chorób oczu.
Można go także użyć do oślepienia istoty, która nie odeprze tej formy energii (udanym % rzutem na odporność nr. 5). Ślepa istota traci możliwość używania do obrony ZR, a ponadto jej zdolności, Trafienie i Obrona są średnio o połowę redukowane (inne ograniczenia np. możliwości potknięcia się ustala MG). W wypadku posługiwania się w walce węchem lub słuchem ograniczenia mogą być mniejsze, a w wypadku strzałów z daleka dużo większe (np. może się liczyć tylko obrona ze zbroi/skóry). Tak powstałej ślepoty można się pozbyć poprzez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem.
Uwaga: Czar ten swoje działanie leczące lub oślepiające uaktywnia dopiero po upływie k10 rund.

CHODZENIE PO WODZIE [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Pozwala sucho przejść po powierzchni niewzburzonej, spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się jakichkolwiek fal co rundę należy wykonać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Półbogowie z 10 POZ o etosie ściśle związanym z wodą może korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się one), a ponadto wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.
Uwaga: Istota będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć nawet palca, a jeżeli była zanurzona, to natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię.

UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/4 POZ (potencjalnie dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Daje postaci możliwość czasowego władania umiejętnością innej profesji, np. straszliwym cięciem (zdolność rycerza), itp. Po rzuceniu tego czaru potencjalna (zarazem jednorazowa) możliwość użycia takiej zdolności mija dopiero po 24 godzinach. Z danej umiejętności można korzystać dopiero jeżeli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie. Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (a więc nie mogą być to umiejętności, które trwają dłużej od 1 rundy/4 POZ półboga) i musi być ona znana dla półboga, tzn. choć raz musiał ją władać lub empirycznie przeżyć na własnej skórze (nie można więc jej nauczyć się np. od markowanych ciosów).

DRUGIE OBLICZE [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Twarz i głowa półboga wizualnie zmienia się w dowolną, podobną do innej widzianej postaci. Tylko wykryciem iluzji, nieuwierzeniem i obmacując twarz można zlikwidować ten czar.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

PSEUDOETERALNOŚĆ [Polimorfia]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)
OPIS: Przemienia tak niemagiczne ciało, że staje się one półmaterialne. W praktyce postać wygląda jak lekko prześwitująca, szczególnie gdy spogląda się na nią pod światło. W odróżnieniu od eteralności ciało jest jednak niezmienne w kształcie. Razem z postacią półmaterialne staje się to co ona ma na sobie (ubranie, zbroja) lub niesie (nie za duże przedmioty, w miarę krótka broń, tarcza). Po odłożeniu takiego przedmiotu przestaje on być półmaterialny. Półmaterialności nie ulegają jednak rzeczy magiczne. Obrona, wyparowania i wytrzymałość zbroi (które miało się na sobie w momencie rzucania czaru) chronią normalnie. To samo tyczy się własnej skóry. W trakcie trwania tego czaru także wszelkie bronie niemagiczne i naturalne czynniki zadają mu o 10 ran mniej na POZ półboga. Bronie, które uległy eteralności razem z półbogiem w trakcie działania tej polimorfii zachowują swe normalne właściwości, jednakże są w stanie zadawać rany istotom niematerialnym, a ponadto zwykłe niemagiczne zbroje lub niemagiczna ochronna skóra większości istot chronią tylko połowicznie przed nimi (to znaczy traktuje się je jakby miały połowę obrony i wyparowań). Pseudoeteralność umożliwia przechodzenie przez płaskie, niemagiczne powierzchnie np. przez ściany i zamknięte drzwi, których grubość w najszerszym miejscu nie przekracza 1 cm na POZ Półboga. W momencie, gdy koniec czaru zastanie półboga w trakcie przenikania dużej powierzchni lub przedmiotu na wysokości żywotnego organu (itp. zależnie od MG), to natychmiast on ginie, a jego ciało ulega np. rozpołowieniu na dwie części (jeśli np. przechodził przez drzwi).

OCHRONA MYŚLI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na innych)
OPIS: Uniemożliwia odczytanie myśli, intencji (itp.) przez niepowołane istoty. Chroni też przed telepatyczną sugestią i

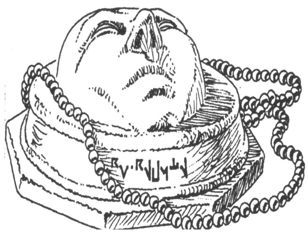
niekorzystnym wpływem telepatii, oraz daje 15 pkt do odporności na wszystkie czary ingerujące w umysł.

TARCZA WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca
OPIS: Czar ten, powoduje, że istota go nosząca jest poddana działaniu ochronnej magii. Powoduje ona, że inteligentne istoty wrogie noszącemu ten czar nie są w stanie zaatakować bezpośrednio jego, dopóki spełnione jest kilka warunków.

- Po pierwsze w trakcie każdej rundy trwania tego czaru postać non stop musi wymawiać prawidłowo słowa treści modlitw. Sprawdza się to co rundę % rzutem na WI (zwiększoną o 10 pkt + 10 pkt/ 10 POZ półboga). W momencie pierwszego nieudanego rzutu czar przestaje działać. Oczywiście z tego samego powodu w tym czasie nie można przez to mówić, czy rzucać czary, albo przemiany.
- Po drugie czar nie nie chroni przed istotami, które są współwyznawcami półboga, ewentualnie w danej rundzie chroni je Antymagia.
- Po trzecie zaklęcie te aktualnie nie działa na tych, w stosunku do których postać chroniona czarem znajduje się tyłem.
- Po czwarte w trakcie trwania czaru postać nie może podjąć próby agresji w stosunku do tych, przed którymi chroni czar, gdyż spowodowało by to zakończenie działania czaru.

POCHWAŁA UCZYNKU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Półbóg nakłada pochwałę danej istocie w zamian za uczynek zgony z sumieniem jego religii, wiary czy etosu. Jednorazowo jest w stanie ona rozgrzeszyć z kary wynikającej z grzechu (wobec innych bogów). Półbóg z minimum 10 POZ jest w stanie tym czarem zneutralizować przekleństwo, 20–to poziomowy Klątwę, a 30–to poziomowy nawet Klątwę Boską. Czar ten nie niweluje skutków wcześniejszych szkód wywołanych przez te grzechy, klątwy, itp.
Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru czyniący to ma szansę być zauważony przez niechętnych mu bogów (w wysokości 1% na POZ półboga). Rozpatruje się to jak KARĘ BOSKĄ.

CZWARTY KRĄG



ŚWIATŁO [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (10 metrów wokół)
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół półboga, dotkniętego przedmiotu lub istoty pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej ZASIĘGU odnoszą rany (np. 1k100/rundę), są spowalniane lub mają inne ograniczenia.
Uwaga: Poza danym zasięgiem światło to natychmiast się urywa, ponadto jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób zbyt długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

LECZENIE CHORÓB [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo pozwala uleczyć każdą chorobę typu zaraza, grzyb itp, ale nie wynikające z trucizny, zgnilizny, przekleństwa itp.
Uwaga: Czar ten pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

PORAŻENIE [Szok]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (od 10 POZ 1 istota/POZ)
OPIS: Czar ten ukazuje w umyśle postaci majestat i potęgę półboga. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej jej umysł zostaje obezwładniony (odmiana paraliżu umysłowego). Brak kontroli nad własnym ciałem powoduje, że postać traci świadomość, równowagę i upada. Podczas tego stanu istota taka widzi, słyszy, ale jest całkowicie bezbronna. Jeżeli nikt nie przeszkodzi, to w tym stanie najczęściej można ją bezkarnie atakować lub jeśli się przez minimum 2–3 rundy przymierzy można jej zadać wybrany przez siebie cios krytyczny. Paraliż ten mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób), ewentualnie dość ryzykownym sposobem. Polega on na tym, że każda istota, która wykona udany % rzut na INT (automatycznie, jeśli już o tym wie) lub zostanie zraniona zdaje sobie sprawę, że może ostatnim wysiłkiem woli, dość ryzykownie jednorazowo próbować przełamać wiąże jej umysł obezwładnienie. Jeśli się tego podejmuje (trwa to 1 rundę) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany oznacza jej śmierć, zaś udany jest tylko wtedy skuteczny, jeżeli wynik był poniżej połowy wartości tej odporności.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to jednorazowo może wykryć dokładny charakter wskazanej postaci, jeśli nie został on magicznie ukryty.
Czarem tym można też ukryć charakter by podczas jego wykrywania wskazał inny (maksymalnie przez 1 godzinę/POZ półboga).

BARIERA MOCY [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole/5 POZ (powierzchnia)
OPIS: Tworzy na określonej stałej powierzchni lub prostopadle do niej (np. w poprzek korytarza) barierę. Jeżeli przejście jest całkowicie zagrodzone tym czarem, tedy uniemożliwia przejście każdej istocie, która nie przełamała zaklęcia wzmocnionego dodatkowo o antyodporność 5 pkt/ POZ półboga. W wypadku skutecznego pokonania bariery czar znika. Każda istota tylko podczas pierwszej próby jest w stanie przekroczyć daną barierę. Jeśli jej to się wtedy nie uda, to jest już ona dla niej nieprzekraczalna. Postacie dysponujące Antymagią mogą przekraczać barierę w każdej rundzie skutecznego działania jej (Antymagii).
Uwaga: Na czas połączenia z Magiczną Blokadą dana powierzchnia jest kompletnie nie do przebycia dla wszystkiego (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i przemian.

JASNOWIDZENIE [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w ZASIĘGU wzroku + ewentualnie specjalny
OPIS: Zaklęcie to półbóg może rzucić raz dziennie, a i tak czar ten nie zawsze działa. Szansa zadziałania równa jest standardowo 10% + 5%/POZ półboga. Udanie rzucone te zaklęcie pozwala na widzenie większości rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala on wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, widzi prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji), a nawet te, które przyjęły inną formę za pomocą polimorfii lub petryfikacji (np. odróżnia gargoilę, czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Czar ten potrafi też w danej istocie wykryć nienaturalność zachowania (np. jeśli kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli). Moc magii tego czaru ma też analogiczne możliwości jak czar Spojrzenie prawdy. Pozwala więc to zwrócić uwagę półboga na pewne nienaturalności w otoczeniu np: daje możliwość przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać" kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo półbóg przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.
Uwaga: Jeżeli UM półboga są większe od 150, to tym czarem potrafi on oglądać rzeczy i przedmioty będące za pojedynczymi barierami (np. jest w stanie zobaczyć bez otwierania co znajduje się w skrzyni, aczkolwiek nie widzi co jest w szkatułce, która w niej jest).

WIELKA FURIA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny

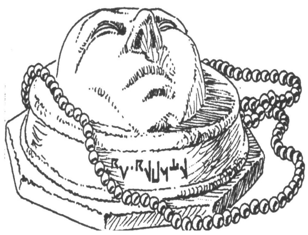
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)
OPIS: Czar ten na daną istotę może być rzucony tylko raz dziennie. Powoduje on, że potężna energia, przeszywa postać, wprowadzając ją w nadnaturalne szaleństwo. Uniemożliwia jej to jakiekolwiek skupienie i bardziej racjonalne działanie w tym czasie. W przypadku walki postać jest zmuszona walczyć tylko wręcz (i ewentualnie używać tylko do tego przeznaczonych broni). Ignoruje więc możliwość używania czarów, przemian, broni używanej na odległość, oraz automatycznie neguje strach (we wszystkich jego odmianach). Postać będąca w tym stanie posiada dwukrotnie większą SF. Wszelkie rany które dostaje są dzięki magii bardzo słabo odczuwane (przy okazji częściowo zasklepiają się), tak, że praktyce postać odnosi tylko 1/10 ich część. W wypadku specyficznych krytycznych lub czarów MG modyfikuje efekt. Czar ten bez względy co postać robi (a więc zamiast normalnie) co rundę wykorzystuje jej 1 pkt aktualnej wytrzymałości na zmęczenie. Gdy nadchodzi pora odpoczynku aby utrzymać ten czar postać musi wykonać % rzut na szok. Udany powoduje, że postać nie musi odpoczywać, a czar nadal na nią działa. Nieudany powoduje, że postać pada nieprzytomna i kompletnie wyczerpana na okres 24 godzin. Ten sam efekt powoduje sprowadzenie postaci do agonii (przy okazji natychmiast przerywa działanie czaru). Z tego też powodu czar ten powinno stosować się mimo wszystko rzadko.

TOTALNA NIEWIDZIALNOŚĆ [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach jest niewidzialna dla wszystkich, innych istot (łącznie z innymi półbogami, smokami, martwiakami), ale pod warunkiem, że nie wykonuje czynności agresywnych lub hałaśliwych. Istocie niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć przeciwnika (% rzut na zaskoczenie liczony jest tylko z połowy akt. SZ). Zaklęcie to uniemożliwia także martwiakom wyczucie postaci, przy pomocy zdolności analogicznych do Wykrycia życia. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne posunięcie. Postać broniąca się biernie ma obronę liczoną z całkowitej wartości akt. ZR.
Uwaga: Czar ten maksymalnie jest w stanie objąć współwyznawcę (od 10 POZ też innych), albo jeden przedmiot o maksymalnych rozmiarach 2 metrów sześciennych + 2 metry/10 POZ półboga.

SYMBOL PUŁAPKI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego
OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku, wydzielona zostaje jednorazowo energia zadająca 1k10*10 obrażeń + 20 obrażeń/POZ półboga, ewentualnie połowę, jeżeli postać odeprze energię (udanym % rzutem na odporność nr. 5).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długa działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

ODNALEZIENIE DROGI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to wytwarza złote pasmo widoczne tylko dla półboga lub istoty posiadającej powyżej 200 UM. Ciągnie się one od miejsca w którym znajduje się półbóg, aż do miejsca, w którym znajdował się równe 24 godziny wcześniej. Wracając się wzdłuż tej linii można przebyć dokładnie tą samą drogę, którą się pokonało.
Uwaga: Linia ta wyjątkowo może być krótsza, jeżeli w trakcie ostatniego dnia półbóg np. był teleportowany lub w inny sposób się magicznie przemieszczał. Linia w tedy kończy się na takim miejscu.

PIĄTY KRĄG



AURA WIARY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: kleryk lub paladyn tej samej wiary (specjalny)
OPIS: Noszącemu ten czar aura ta dodaje ogromnie majestatu. Dzięki temu zyskuje on 10 pkt. do Trafienia, OB, UM, Wiary i Charyzmy. Premia ta jest zwiększana dwukrotnie na każde pełne 50 pkt. (naturalnej) WI półboga. Aura ta posiada jeszcze moc

zmniejszania o połowę obrażeń, które dostaje się w tym czasie od innowierców (a więc nie dotyczy współwyznawców, ateistów, zwierząt, potworów i tym podobnych istot które nie wierzą w żadne bóstwo). Jeżeli w trakcie trwania tego czary kleryk zostanie bezpośrednio zaatakowany, to widzący to jego słudzy (o ile są współwyznawcami) automatycznie wpadają w fanatyzm (trwa on do końca trwania Aury wiary). Ten stan fanatyzmu daje im premię 10 pkt. + 10 pkt. na każde 50 WI do Trafienia, Obrony i Bazowej Odporności Psychiczno–Fizycznej.
Uwaga: W momencie ewentualnego wskrzeszania kleryka lub paladyna podczas sprawdzania czy dusza jego przetrzyma wskrzeszenie mają oni premię (minimum) 10 pkt. do % rzutu na szok. Dotyczy to też sługi – współwyznawcy, który zginął będąc w fanatyzmie.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: W dowolnej istocie lub cieczy pozwala zneutralizować truciznę. Neutralizacja trucizny nie leczy jej wcześniejszych skutków itp. spustoszeń organizmu. Czar ten rzucony przez półboga o etosie szerzącym dobro lub miłość potrafi także przywrócić do życia dowolną istotę, która nie później niż 24 godziny temu zginęły od działania trucizny. By było to jednak skuteczne ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje nierzucenia są identyczne jak przy Wskrzeszaniu (patrz odpowiedni czar Kapłański). Czar ten rzucony przez półboga o wybitnie złym etosie potrafi wywołać w ciele ofiary truciznę, jeżeli postać nie odeprze tego zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3). Działanie trucizny będzie jednak identyczne do tego, jakie przeżył wcześniej (empirycznie) rzucający ten czar (a więc najczęściej ofiara udanym % rzutem na truciznę ma szansę uniknąć jej części lub całości szkodliwego efektu).

OBLICZE PRAWDY [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: przed Półbogiem (istoty widzące jego twarz)
OPIS: Iluzja ta na twarzy tworzy iście antyczną poświatę. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) co rundę muszą odeprzeć paraliż swego umysłu (udanym % rzutem na odporność nr. 4) inaczej do końca trwania czaru stoją sparaliżowane. Postacie, które widzą taką twarz nie są w stanie także kłamać lub zachowywać się wbrew swojej naturze. Może to zdradzić ukrywającego się w czyimś ciele martwiaka, demona i tym podobną istotę.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

POŚWIĘCENIE OŁTARZA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10–100 (czyli 10*1k10) rund; specjalny
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: ołtarz + 2 metry wokół
OPIS: Podczas rzucania tego czaru półbóg musi wykazać się wzorową znajomością odpowiednich modlitw oraz niebywałą kondycją. W pierwszym wypadku wymagany jest udany % rzut WI zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. W drugim wypadku wymagane jest przetrwanie zmęczenia wywołane rzuceniem czaru. Jeżeli półbóg ulegnie zmęczeniu przed zakończeniem rzucania czaru lub pomyli się w inkantacji zaklęcie to nie ma mocy. Poświęcony udanie ołtarz roztacza niebieskawą aurę. Ciemność na terenie oddziaływania czaru zamienia ona w półmrok. Spełnia ona podwójną rolę.
Po pierwsze współwyznawcy przebywający w obrębie zaklęcia o 10 pkt mają zwiększone Trafienie, Obronę, UM, WI oraz + 5 pkt do wykonywanych zdolności i odporności. To ostatnie liczy się także przy wykonywaniu % rzutu na szok podczas wskrzeszania. Z każdego zranienia, które otrzyma współwyznawca przy ołtarzu automatycznie goi się 25 obrażeń. Dodatkowo dochodzi jeszcze 25 tych pkt za każde 50 pkt jego aktualnej WI. Każdy pozytywny efekt, który wywiera to zaklęcie na kleryków i członków kasty rycerskiej jest dwukrotnie wyższy.
Drugi efekt czaru związany jest z modleniem się do boga któremu poświęcony jest ołtarz. Czyniący to nie są karani za nie posiadanie złożonej ofiary. Oczywiście po modlitwie bez ofiary nic też nie mogą oczekiwać.
Jednorazowo czar ten potrafi podczas modlitwy zneutralizować upomnienie boskie. Nie chroni to przed zauważeniem przez niechętnych postaci bogów (a więc i np. przed karą boską). Negatywne zauważenie przez własnego boga lub półboga (po nieudanym rzucie na WI) zneutralizowane przez to zaklęcie powoduje dodatkowo wyczerpanie się mocy ołtarza. Oznacza to że czar ten przestaje działać.

STALOWA SKÓRA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (od 10 POZ na współwyznawcę)
OPIS: Potężne to zaklęcie uodpornia skórę na uszkodzenia mechaniczne, tak że zyskuje ona 100 pkt wyparowań + 10 pkt/POZ półboga. Daje ono też 20 pkt do wszystkich odporności fizycznych za wyjątkiem odporności na elektryczność i magnetyzmu, którą to pogarsza o 20 pkt. Zaklęcie to chroni automatycznie przed np. zadrapaniami, otarciami, itp. W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o innym wpływie na postać. Czar ten nie działa, jeśli postać ma na sobie jakąkolwiek zbroję metalową lub jej fragmenty. Nie dotyczy to jednak noszonych broni i tarcz.
Uwaga: Zaklęcie to automatycznie rozprasza się pod wpływem czarów typu Skruszenie metalu.

SYMBOL UTAJENIA [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni, ew. istota lub przedmiot na symbolu
OPIS: Powierzchnia (1 pole) przykryta tym znakiem staje się "na oko" jednolita, oraz całkowicie upodobniona do otoczenia. Tylko wykrycie dotykiem szczelin itp. podczas "udanego" przeszukiwania pozwala zneutralizować zaklęcie. Używane jest ono do kamuflowania tajemnych przejść i skrytek, powierzchni zapadni, przesuwnych płyt, ścian i tym podobnych miejsc. Symbol ten też może służyć do ukrycia znajdującej się dokładnie na symbolu istoty lub przedmiotu przed czarami i zdolnościami wykrywającymi obecność lub lokalizującymi (np. chroni przed wykryciem życia przez martwiaki lub lokalizacją kontrolą otoczenia przez smoki). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały w obrębie tej sfery egzystencji. W trakcie znajdowania się na tym symbolu nie można nic wykryć w takiej istocie lub rzeczy (np. ewidentności, magii, charakteru). Stanie na takim symbol uniemożliwia także wykrycie przez "szczególnie" wrażliwe pułapki magiczne (zależnie od MG).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, w miarę gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Zejście z symbolu, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim, oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

PRZYWOŁANIE SŁUG ZŁA/ DOBRA/ NEUTRALNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM + 25 PM za każdą istotę
CZAS RZUCANIA: 1 runda (lub 1 godzina, jeśli pierwszy raz)
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 specyficzna istota/4 POZ, ewentualnie + 1)
OPIS: Czar ten może być rzucony raz na 24 godziny i to tylko przez półboga. To ostatnie oznacza, że nawet z przedmiotu magicznego nie rzuci go inny kleryk. W promieniu kilku metrów od rzucającego sprowadza on (przywołuje) dziwne, innoplanowe istoty. Są one specyficzne dla danego półboga. Za jedyny cel mają one służenie mu i chronienie go. Naraz można przywołać jednego sługę na każde 4 POZ półboga (w wypadku sług neutralności o 1 więcej). Na miarę swej INT i MD wykonują one każde słowne polecenie półboga. Po określonym czasie, w momencie swojej śmierci, utraty kończyny lub przejścia pod jakikolwiek urok "rozmywają" się one wracając tam skąd przybyły. Po ponownym przywołaniu tym czarem są one jednak jak "nowe" (i mają te same współczynniki).
Gdy pierwszy raz półbóg rzuca ten czar sługi te są kreowane przez przychylne mu bóstwa i przydzielane raz na całe życie. Z charakteru postacie te są praworządne i o ewidentnej moralności identycznej dla półboga. Mogą więc być ewidentnie złe, dobre lub neutralne. Ewidentność charakteru w praktyce daje to samo co posiadanie analogicznej Aureoli (zła, dobra, neutralności). W wypadku zmiany moralności (charakteru) przez półboga traci on na ten czas lub do śmierci możliwość ich przywoływania. Kreowanie sług zła, dobra lub neutralności wykonuje się w identyczny sposób. Ich wygląd, pewne dodatki, sposób walki, specjalne umiejętności, a nawet ilość zależy jednak wybitnie od ich charakteru. Oto sposób losowania współczynników sług zła, dobra lub neutralności [wykonuje je MG, ewentualnie za jego zgodą gracz reprezentujący półboga]. Wylosowane współczynniki dla pierwszego sługi identyczne są dla pozostałych. Dla rozróżnienia półbóg powinien ponadawać im jednak imiona.
ŻYW: 1k10*50 (nie posiadają agonii)
SF: 1k10*50
ZR: 1k10*10
SZ: 1k10*10
INT: 1k10*10
MD: 1k10*10
UM: 1k10*10
CH: 0 (są nieme)
PR: 1k10*10
WI: 100
ZW: 0 (specjalny)
Biegłości: 1k10*10

Obrona z chroniącej je magii: 1k10*10 pkt
Wyparowania (na każdy rodzaj): o identycznej wartości co obrona z magii
Odporności: po 25 pkt + ze współczynników.
Po każdym nowym (od czasu wykreowania) POZ półboga Żywotność i SF ich wzrastają o 50 pkt, natomiast pozostałe współczynniki (w tym obrona z magii, każde wyparowania i biegłość) o 10 pkt. Wzrost ten nie dotyczy oczywiście CH i ZW. W wypadku, gdy półbóg zginie i zostanie przywrócony do życia, tedy przydzielane są mu kompletnie nowe sługi. Ich parametry losuje się ponownie. Oznacza to utratę ewentualnych premii z nabytych POZ.

Sługi zła [Podczas losowania dodaj 100 pkt do SF, 20 pkt do biegłości i po 10 pkt do wyparowań]: Wyglądają jak 2 metrowego wzrostu rogate, humanoidalnego kształtu istoty, o kostropatej czerwonej skórze z czarnymi guzkami. Są lekko garbate, mają zgięte w kolanach nogi, zapadnięte czerwone oczy i długie pazury na palcach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą ręką (w tym losuje się im biegłość). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 120 tnących ran (współczynnik uszkodzeń x2). Walka łapami przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 30 pkt (po 15 za łapę). Każda łapa ma ZASIĘG 1 i 0, a opóźnienie ataku równe 3 segmenty. Są niewrażliwe na wszelkie niemagiczne trucizny i mogą oddychać nawet zatrutym powietrzem. Widzą w każdych ciemnościach.

Sługi neutralności [Podczas losowania dodaj po 100 pkt do ŻYW i SF, oraz po 10 pkt do wyparowań]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie stojącego na tylnych łapach niedźwiedzia. Ich usadowiona na stosunkowo długiej szyi głowa jednak jest lepiej uzębiona i większa. Skórę pokrywa gęsta, oliwkowa sierść. Mają czerwone oczy i długie pazury na łapach. W trakcie rundy walki potrafią atakować lewą i prawą łapą (w tym losuje się im biegłość), oraz zarazem pyskiem (ta sama wartość biegłości). Przy 100% biegłości każda pazurzasta łapa zadaje (nie licząc premii z SF) 100 tnących obrażeń, zaś pysk 100 kłutych (współczynniki uszkodzeń x2). Walka łapami i pyskiem przy tej biegłości polepsza ich bliską obronę o 40 pkt (po 15 za łapę i 10 za pysk). Każda łapa ma ZASIĘG 1 i 0, natomiast pysk tylko 0. Opóźnianie ataku łapy równe jest 3 segmenty, zaś pyska 5. Pojawiając się jest ich zawsze o jedno więcej niż wynika to z poziomów Półboga.

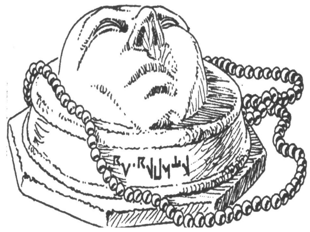
Sługi dobra [Podczas losowania dodaj 50 pkt do ŻYW, oraz po 10 pkt do ZR, SZ, Biegłości i Obrony (z magii)]: Są to 2 metrowego wzrostu istoty przypominające w wyglądzie rasę, do której należy półbóg. Wyróżniającą ich cechą poza czerwonymi oczyma jest posiadanie pary upierzonych skrzydeł (analogicznych jak u aniołów). Umożliwiają im one powolne latanie (maksymalnie z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach/rundę). Sługi dobra są w stanie walczyć tylko za pomocą broni. W każdym jej rodzaju mają identyczną biegłość (tą wylosowaną). W wypadku jednak walki półbóg musi im ją ofiarować (podczas "odejścia" zostawiają ją). Umieją też posługiwać się tarczami.
Uwaga: Za pokonanie 1 (wrogiego) sługi jest 50 PD (x2 w wypadku skrajnego charakteru).

BOSKI FANATYZM [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjalny
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: wojsko (żołnierze lub rycerze) w promieniu 10 metrów/POZ
OPIS: Czar ten na podległym wojsku pozwala stworzyć specjalne wrażenie podczas przemowy przed bitwą. Tych co wysłuchali półboga nieprzerwanie minimum przez 3 rundy otaczani są potężnym zaklęciem. Powoduje ono, że każda z tych postaci na czas całej walki znajduje się w stanie fanatyzmu (patrz opis CH). Efekt ten mija, jeżeli nie rozpocznie się ona w przeciągu najbliższych rund (1/POZ). Każdy poddany temu czarowi żołnierz lub rycerz w tym czasie może walczyć bez problemu będąc w dowolnej fazie agonii, aczkolwiek jej zmniejszanie jest w stanie go zabić. Wierzący w tego półboga w trakcie tej walki odnoszą od każdego ciosu tylko połowę przynależnych im obrażeń, a ponadto są w stanie walczyć nawet będąc już martwym, jako, że dopiero rany wywołujące regenerację są w stanie ich eliminować. Wyleczenie śmiertelnie rannego przed końcem Boskiego fanatyzmu pozwala mu nadal żyć. W momencie, gdy dany żołnierz (itp.) przerwie ciągłość walki na dłużej niż 10 rund, to efekt tego czaru automatycznie na niego przestaje działać (odniesione uprzednio rany traktuje się wtedy normalnie).
Uwaga: W niektórych sytuacjach MG może zadecydować o dodatkowych efektach czaru, jednakże zawsze w momencie rzucania tego czaru półbóg naraża się na 1% szansę Zauważenia przez "niechętne" mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

CZYTANIE MYŚLI [Sugestia]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w ZASIĘGU wzroku w trakcie 1 rundy
OPIS: Koncentrując się na danej istocie półbóg przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne myśli (przemyśliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia czegokolwiek rozsądnego się dowiedzenia. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje % rzut na intuicję. Pierwszy udany oznacza, że zorientowała się ona o tym. Uniemożliwia to dalsze zaglądanie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach).
Uwaga: Przerwanie koncentracji półbogowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także Psychiczna tarcza.

WKLĘCIE PRZEMIANY [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole powierzchni (specjalny)
OPIS: W magicznym miejscu, w którym półbóg pochowa zabalsamowaną (itp.) cząstkę swego ciała przy pomocy tego czaru jest w stanie stworzyć mały kontakt z przychylną mu Sferą Egzystencji. W miejscu tym może zakląć pierwszą przemianę, która mu wyjdzie (aczkolwiek przez to w tej chwili nie zadziała). Przy każdej próbie zaklęcia tu takiej przemiany szansa na zauważenie przez niechętne mu Bóstwa (a więc na KARĘ BOSKĄ) równa jest % ryzyka przemiany, podwojonemu na każde 150 UM Półboga. Przemiana ta zostaje jednorazowo uaktywniona (jakby życzył sobie tego półbóg) w momencie, gdy pierwszy raz w tym miejscu zostanie wypowiedziane jego imię. Istota, która to uczyniła ma jednak szansę (równą % ryzyka przemiany) zostać zauważona przez niechętne mu bóstwa. Udane zauważenie z reguły, kończy się dla niej KARĄ BOSKĄ. Półbóg posiadający minimum 150 UM, to jest w stanie spowodować, by przemianę tą można było uaktywnić 1 raz na swój POZ. Jeżeli UM półboga w momencie rzucania wynosiły minimum 300, to jest w stanie dodatkowo spowodować, by uaktywniała się ona tylko w określonych sytuacjach lub działała tylko na określone istoty. Posiadający minimum 450 UM półbóg jest w stanie spowodować, że miejsce takie będzie uaktywniało przemianę za każdym razem po wypowiedzeniu jego imienia.
Uwaga: Wrogowie wiary półboga (innowiercy), którzy zniszczą miejsce zaklęcia przemiany mogą liczyć na nagrodę od swego bóstwa. W momencie po raz pierwszy od tego momentu zauważenia przez nie dostają np. 1k100*10 PD lub jakąś określoną pomoc (decyduje MG).

SZÓSTY KRĄG



UZDROWIENIE [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 120 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Jednorazowo leczy ze wszystkich obrażeń. Niweluje każdy efekt bólu, zmęczenia, wyczerpania. Postać będąca pod wpływem wyczerpania po np. agonii czy wskrzeszeniu jest przywracana tym czarem do pełni sił życiowych. Uzdrowienie automatycznie leczy z większości trucizn i chorób. Nie dotyczy to jednak tych, które są przekleństwem lub klątwą lub takich, które bazują na trwałym uszkodzeniu psychiki. Czar ten nie potrafi zregenerować braku kończyn lub członków aczkolwiek (zależnie od MG) potrafi zasklepić i zregenerować głębokie, tak zwane "poważne" rany, nawet jeśli brak w nich ciała lub uległo one częściowemu zepsuciu.

SŁOWO BOŻE [Szok]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment (+ specjalny)
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty słyszące to słowo i znajdujące się przed Półbogiem
OPIS: Półbóg wolą tego słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć oślepić lub odstraszyć istoty do których jest ono skierowane. Dzieje się tak jeśli tylko ich odporność na przetrwanie nie przełamie czaru (udanym % rzutem na szok). Efekt tego czaru w zależności od wcześniejszego, zadeklarowanego zamysłu półboga. Może on być chwilowy (nie dotyczy śmierci) lub nawet stały (wskrzesić istotę zabitą tym czarem można tylko po wcześniejszym zdjęciu klątwy).
Uwaga: Za słowo Boże uważa się słowa typu gińcie, uciekajcie, oślepnijcie, itp. Jeżeli wymówione jest w formie pojedynczej podlega jemu tylko wskazana istota. Do wypowiadanego słowa można dołączyć także 3 podane poniżej jego określenia. Są to słowa: bądźcie, niewierni, się. Każde jednak z nich wydłuża czas rzucania czaru o 3 segmenty.

CHODZENIE PO POWIETRZU [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala dotkniętej istocie chodzić po powierzchni powietrza, pod warunkiem braku silnego wiatru (konsekwencję chodzenia np. podczas wichury ustala MG). Postać może poruszać się z normalną pieszą szybkością (nie może biegać), a ponadto w górę i w dół wolno jej iść pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar przestanie działać lub postać przestaje go kontrolować (ginie, albo zostaje np. ogłuszona) to spada ona z dotychczasowej wysokości i dostaje ew. k100 obrażeń za każde 2 metry spadania powyżej 2 metrów.
Uwaga: Półbogowie o etosie związanym ściśle z powietrzem mogą korzystać z tego czaru bez względu na ograniczenia siły wiatru, a ponadto wydając na ten czar 10–krotnie więcej PM mają nie limitowany okres jego trwania.

GROM [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ
OPIS: Czar ten sprowadza ogromną błyskawicę. Postaciom stojących na określonych polach jest w stanie zadać ona na każde 4 POZ półboga 50 + 10–100 obrażeń (10–100 czytaj jako 1k10*10). Minimum czar ten zadaje 100 + 20–200 obrażeń. Ofiara (y), które wykonają udany % rzut na elektryczność otrzymują połowę obrażeń. Zbroje metalowe pogarszają szansę odparcia czaru. Dodatkowo wrogowie wiary bronią się przed nim o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Obrażenia od takiego gromu traktuje się jako rany poważne. Jeżeli się przeżyło można uleczyć je tylko Leczeniem Poważnych Ran lub Uzdrowieniem.
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać biegnącą, będąca w zamkniętym pomieszczeniu, pod dachem, rozłożystym drzewem itp., gdyż grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

OŁTARZ BOSKOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone na kamienny posąg odzwierciedlający półboga. Pozwala tym samym objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę lub jaskinię w której się on znajduje i którą półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce. Najczęściej w przyszłości będzie to jedno z centrów wiary w niego. Zaklęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy większą wytrzymałość. W niektórych przypadkach ołtarz chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Miejsce to daje moc półbogowi gromadzenia 2 razy większej ilości PM w trakcie medytacji (dokładnie 1k10 PM dziennie. W subtelny (zależnie od MG) sposób nawet śpiącego lub medytującego półboga czar ten informuje o nadejściu i tożsamości intruzów. Zaklęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot. Oznacza to, że każda istota nie dysponująca Antymagią wejście do środka może skutecznie forsować tylko 1 raz dziennie. Odbywa się to kosztem 1 rundy i 1k10*10 obrażeń. Przejście do środka jest możliwe jednak tylko po udanym % rzutem na zaklęcia. Do wnętrza nie można dotrzeć też żadnym czarem. Dodatkowo w obrębie obszaru czaru przeciwnicy bronią się przed czarami półboga tylko na połowy wartości odpowiednich odporności. Jeżeli podczas rzucania Ołtarzu boskości półbóg dysponuje minimum 200 UM to jest w stanie spowodować, by czar ten intruzom obniżał AntyMagię o 1(%) na swój POZ. Przy 400 UM potrafi spowodować, by ołtarz taki mógł zakląć w sobie pierwszy rzucony tu czar i jeżeli dołączy się odpowiedni PM, to za odpowiednim hasłem nawet co rundę można uaktywniać nim ten czar (wykorzystującym też i PM).
Uwaga: Maksymalnie ołtarzy boskości nie może być więcej niż 1/POZ półboga. Przy rzucaniu tego czaru półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zauważony przez niechętne mu bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

SIÓDMY KRĄG



SCHRONIENIE [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM + 15 PM/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg + 1 wybrana osoba/ 2 POZ w promieniu 1 metra/POZ
OPIS: W obrębie jednego planu egzystencji zaklęcie to pozwala Półbogowi i wybranym osobom w pobliżu niego przenieść się w przeciągu 1 rundy do najbliższej, poświęconej jemu świątyni, w której spędził minimum 50 dni. Istoty objęte tym czarem pojawiają się zawsze w pobliżu ołtarza, przy czym czar może nie zadziałać, jeśli jest on zniszczony lub nie ma tam wolnego miejsca.
Postać, która nie chce "udać" się z Półbogiem lub nie jest w stanie zadecydować o tym, musi wykonać % rzut na odporność nr. 3. Udane odparcie zaklęcia powoduje, że czar na nią nie działa.

FALA EWIDENTNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 5 metrów/POZ
OPIS: Co rundę od Półboga rozchodzi się wokół fala potężnego zaklęcia. W trakcie jednej rundy przechodzi ona przez dany obszar i działa swą magią na wszystkich będących w jej ZASIĘGU. Zaklęcie to moc odsyłania na swój własny Plan istot innoplanowych, które nie odeprą jego % rzutem na odporność nr. 3. W każdej rundzie trwania czar ten w zależności od woli i etosu Półboga istotom złym, neutralnym albo dobrym zadaje lub leczy 10–100 ran (1k10*10). Martwiaki, które obejmie czar muszą wykonać pozytywne %

rzuty na zaklęcia (odporność nr. 3) i przetrwanie (odporność nr. 4). Obydwa nieudane powodują, że martwiak zostaje odwrócony, albo przejęty – w zależności od zamysłu rzucającego. Półbóg przy rzucaniu tego zaklęcia powinien kierować się etosem i charakterem.

SAMOWSKRZESZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 280 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)
OPIS: Czar ten naznacza daną istotę magią, która uaktywnia się jednorazowo po 1k5 dniach od momentu śmierci. Daje to szansę przywrócenia życia temu zmarłemu. Jest to możliwe, jeżeli ciało ofiary jest kompletne, w całości i nie ulega rozkładowi (itp). Postać taka by wrócić do grona żywych musi przyjąć z powrotem swoją duszę do ciała, a jest to możliwe, dopiero gdy zrobi pozytywny % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego dusza ulega rozpadowi, a postać nie może wrócić do grona żywych. Postać wskrzeszona jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran, ale mimo tego jest tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień. Ciało postaci wskrzeszonej jest brzydsze (traci 1/10 cześć prezencji). Także na stałe maleje odporność na szok (o 1/10 część tej odporności).
Uwaga: Jeżeli Półbóg wskrzesza istotę nie wierzącą w niego (np. innowiercę, ateistę), to naraża się na zauważenie przez niechętne mu Bóstwa. Szansa tego Zauważenia równa jest 1% na POZ Półboga, jednakże, jeżeli ono zaistnieje, tedy z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

MAJESTAT [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: współwyznawca Kleryk lub Rycerz (specjalny)
OPIS: Czar ten przywdziewa w potężne zaklęcie podnoszące postać do rangi nadnaturalnych istot i nadające nadprzyrodzone cechy. Istnieją 3 odmiany majestatu. Rzucając ten czar Półbóg wybiera jeden jego rodzaj, jako, że dopóki on się nie skończy nie może zadziałać inny. Majestat Boskości Pod wpływem jego postać otacza przedziwna świecąca aura. W każdej rundzie jest ona widoczna tylko dla spoglądających na nią, a więc działa tylko na nich. Intensywność światła ma moc oślepienia (na stałe) każdej wrogiej istoty, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę swej odporności na zaklęcia. Mimo udanego rzutu atakujący postać noszącą ten majestat musi przymrużyć oczy i częściowo jest jakby ubezwłasnowolniony. W praktyce taka postać względem noszącego majestat ma o połowę mniejsze Trafienie, Obronę, Umiejętności Magiczne i odporność na strach. Majestat Władzy Pod wpływem jego postać otacza delikatna złota aura, dzięki czemu postać zyskuje ogromną moc podczas wypowiadania swych słów. Słyszący je muszą wykonać % rzut na sugestię, inaczej decydują się wykonać zawarte w nich polecenie, a ponadto święcie wierzą, że słowa te są "czystą" prawdą. W wypadku skierowania w jednej rundzie słów tylko w kierunku 1 istoty efekt tego zaklęcia zostaje odparty tylko, jeżeli postać ta wykona % rzut na połowę odporności na sugestię. Majestat ten działa tylko na posiadające słuch i inteligencję większą od 10 pkt. Majestat Mocy Pod wpływem jego ruchy postaci są energiczne i wydają lekki metaliczny szczęk. W praktyce okazuje się, że jej naturalna siła fizyczna ulega pięciokrotnemu zwiększeniu, a ponadto nie są w stanie jej zranić żadne czynniki, które jednorazowo zadają mniej niż 500 obrażeń.

WZROK PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (jej ZASIĘG wzroku)
OPIS: Gdziekolwiek spojrzy postać objęta tym zaklęciem widzi prawdziwe oblicza istot, ich charaktery, najsłabsze i najsilniejsze strony, ponadto umie czytać w ich myślach (jeśli nie są chronione), rozmawiać telepatycznie itp. Dodatkowo wykrywa wzrokowo każde niebezpieczeństwo, pułapki i orientuje się w ich działaniu, rozbezpieczeniu, ominięciu, słabszych i silniejszych stronach. W obserwowanych nieprzerwanie przez rundę przedmiotach jest w stanie rozróżnić ich zastosowanie, wykryć magię i zidentyfikować standardowe cechy magiczne.
Uwaga: W wyjątkowych sytuacjach MG może nawet częściowo zdradzić współczynniki danej istoty.

ÓSMY KRĄG

RĘKA BOSKA [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk



CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń Półboga (ew. współwyznawcy)
OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią trzymaną w tej dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie ręką zadaje 10–100 + 10 ran/POZ Półboga.
Uwaga: Ręka pod wpływem tego czaru jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień i tym podobne czynniki. Oznacza to, że nie można jej zniszczyć.

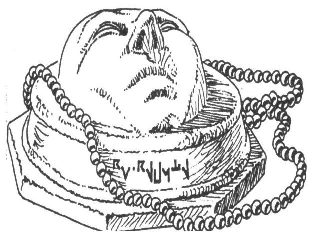
PRZEISTOCZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 8 rund
ZASIĘG: bez ograniczeń (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg lub wyznający go kleryk
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru można przeistoczyć siebie w dowolną istotę. Może to także odnosić go do wyznającego go kleryka, pod warunkiem jednakże, że on tego chce. Przeistoczenie może odbyć się tylko w tą istotę, którą wizualnie widział i empirycznie za życia ją dotykał, a ponadto jeżeli w momencie rzucania czaru ma jakikolwiek jej fragment. Po przeistoczeniu przyjęta nowa forma pod względem współczynników odpowiada tym, które miał wzorzec, jednakże dodatkowo jest ona magiczna, a więc jej takie cechy jak Żywotność, oraz Obrona i Wyparowania ze skóry ulegają podwojeniu. Postać w nowej formie (po przeistoczeniu) zachowuje umiejętności własne, jak i tej nowej formy. Powoduje to np, że półbóg przeistaczając się w smoka zachowuje umiejętności profesjonalne, jak i wyuczone później, oraz posiadane biegłości (tak więc może walczyć bronią, jeśli jest w stanie wsiąść ją umiejętnie w łapę). Dodatkowo przemieniona postać zachowuje naturalne umiejętności i biegłości przybranego przez nią ciała. W wypadku przeistoczenia w smoka daje to np. możliwość ziania lub umiejętność kontroli otoczenia, zaś po przeistoczeniu w trolla między innymi zdolność regeneracji. Osoba pod wpływem tego czaru może wybrać czy korzysta aktualnie z własnych cech intelektualnych (INT, MD, UM, CH i WI), czy z tych przybranej postaci. W wypadku odporności postępujemy jednak inaczej: fizyczne zależą tylko od cech przybranej postaci, zaś psychiczne dodatkowo są zwiększone o premie wynikające z profesji i współczynników intelektualnych postaci pierwotnej. Po wypowiedzeniu uzgodnionego wcześniej hasła można w dowolnym momencie wrócić do naturalnej postaci (trwa to jednakże aż 8 rund) i po ponownym wypowiedzeniu można się znowu przemienić (oczywiście w tą samą co uprzednio formę).
Uwaga: Rzucenie tego czaru na osobę, już będącą pod jego wpływem niweluje działanie poprzedniego.

SOBOWTÓR [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: k10 godzin
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjalny)
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził. Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego naturalne. Podczas tej polimorfii nie przenoszona jest magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1–10, a więc może rzucać czary Półboskie, jeśli pozna ich formuły. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian i wyższych zdolności profesjonalnych, a także nie może być podnoszony na wyższe poziomy lub wskrzeszany. Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu. W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu i przez ten czas zachowuje się tak, jakby życzył sobie wcześniej Półbóg. W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), tedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.
Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

DIAMENTOWA SKÓRA [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (specjalny)
OPIS: Czar ten chroni daną postać przed wszelkimi zranieniami niemagiczną bronią, a na inne bronie i czynniki katastroficzne daje moc wyparowania 200 + 20 ran na POZ Półboga. Dodatkowo o 50 pkt ulegają zwiększeniu wszystkie odporności fizyczne i na niektóre czary specjalne (np. typu Wybuch, Eksplozja).Zaklęcie to automatycznie nie działa, jeżeli postać na sobie zbroję lub ubranie dające w sumie więcej niż po 10 pkt wyparowań.
Czar ten niszczy pierwsza próba spetryfikowania postaci, a także czary typu Skruszenie kamienia.

OBLICZE ŚMIERCI [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (istoty widzące twarz Półboga)
OPIS: Oblicze twarzy (Półboga) na czas trwania czaru przybiera w zależności od zamysłu charakterystyczną jasną lub ciemną aurę. Wszystkie widzące ją istoty, które mają jakiekolwiek wrogie zamiary (choćby przypadkowe) muszą wykonać pozytywny % rzut na szok, inaczej giną (śmierć umysłowa). Możliwość wywołania tego sprawdza się w każdej rundzie, w której dana istota spojrzy w twarz półboga (podczas walki jest to raczej automatyczne). Czar ten nie działa jednakże na martwiaki.
Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną narysowaną wokół twarzy malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby tworzy analogiczny, stały efekt, który działa na wszystkich, którzy spojrzą na tą twarz (zależny od MG).

DZIEWIĄTY KRĄG



GROM BOŻY [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/2 POZ (stykające się bokami)
OPIS: Czar ten przywołuje potężną błyskawicę wysłaną przez BOGA. Ma ona moc spopielenia każdej istoty, którą obejmie, a która nie odeprze jej % rzutem na połowę odporności nr. 9 [elektryczność]. Zbroje metalowe pogarszają tą szansę, jak również wrogowie Wiary bronią się o 10 pkt gorzej [zależnie od MG]). Istoty, które obronią się przed tym gromem otrzymują 10–1000 (czyli 1k100*10) "poważnych" ran. Przy ich leczeniu nie skutkuje Leczenie Lekkich Ran. Dodatkowo są automatycznie ogłuszone na najbliższe kilka rund (średnio k10).
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na postać będąca w zamkniętym pomieszczeniu lub całkowicie pod dachem, jako że grom ten ma zawsze kierunek góra – dół.

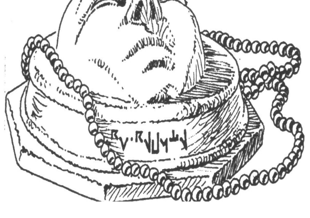
NAWRÓCENIE [Sugestia]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 11 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czar ten powoduje, ze innowierca staje się niewierzącym, niewierzący wierzącym, a wierzący fanatycznym wyznawcą, który w obronie wiary i Półboga jest wstanie bez wahania poświęcić własne życie. Czar ten ma efekt tylko, gdy ofiara nie wykona udanego % rzutu na sugestie (odporność nr. 2).Postać, która z powodu tego czaru zmieni wiarę w BOGA od nowa losuje współczynnik wiary. W wypadku jednak modlenia się do nowego boga, wymawiania imienia poprzedniego lub w sytuacji, wybranej przez MG może nastąpić zauważenie przez poprzednie bóstwo (% rzut na Zauważenie wykonuje MG). Najczęściej kończy się to Upomnieniem boskim, jednak w wypadku wielce bluźnierczych czynów MG ma prawo zadecydować o Karze boskiej.

GENIUSZ [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 9 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to czasowo aż pięciokrotnie zwiększa intuicję postaci (z 1/10INT do 1/2INT). Postać, która zażyczy sobie korzystania z niej wykonuje % rzut na wartość aktualnej intuicji. Nieudany rzut (ewentualnie wynik w granicach 96–100) powoduje, że postać nic nie może powiedzieć na dany temat, a na dodatek kończy to działanie czaru. Udany rzut na intuicję oznacza, że postać na zasadzie wykorzystania swej inteligencji jest w stanie wykombinować poprawną odpowiedź na dane pytanie. Jest to możliwe tylko w tedy, jeżeli MG uzna, że posiadana wiedza przez taką postać jest w stanie nasunąć jej prawidłową odpowiedź. Podawane przez MG odpowiedzi powinny być najczęściej podawane względnie niezbyt jasno, a więc zalecane jest używanie zagadkowości, symbolizmu, czy niedomówień. W wypadku ponownej próby "rozgryzienia" tematu odpowiedź powinna być teoretycznie ta sama co poprzednio. W pewnych sytuacjach półbóg posiadający bardzo dużą wiedzę na temat danej istoty ma prawo odkryć jej imię. Odnosi się to szczególnie do istot pochodzących z innych sfer egzystencji, gdyż często dzięki temu można zdobyć nad takową władzę. Podczas takiej próby Półbóg może zauważony zostać przez niechcące do tego dopuścić bóstwa i ukarany Karą boską. Sprawdza się to % rzutem na współczynnik Zauważenia Półboga.

GROBOWIEC BOSKOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten może być rzucony tylko raz w danym życiu Półboga. Pozwala objąć ochroną dowolnych wymiarów zamkniętą komnatę (jaskinię, itp.), którą Półbóg ustanowi, jako swoje święte miejsce i w której w przyszłości zamierza założyć swój grobowiec. Zaklęcie to tworzy cały ten obszar magiczny, dzięki czemu np. ściany mają 2 razy większą wytrzymałość, itp., a do wnętrza nie można dotrzeć żadnym czarem. Zaklęcie to chroni przed dostaniem się do środka niepowołanych istot (tzn pozwala 1 raz dziennie forsować to zaklęcie kosztem 10–100 ran – udane gdy przełamie się zaklęcie), oraz w subtelny (zależnie od MG) sposób informuje współwyznawców o tożsamości intruzów. Tam, gdzie czar ten pokrywa się z czarem Ołtarz boskości, to efekty ich się w pewien sposób sumują (np. ściany mają 4 krotnie większą wytrzymałość, a każda próba sforsowania zaklęcia kosztuje 20–200 ran). W niektórych przypadkach miejsce te chroni przed niektórymi niespodziankami np. małe trzęsienie ziemi, itp. zależnie od MG. Najważniejszą cechą tego czaru jest ochrona ciała półboga przed zbezczeszczeniem. Wykonuje on to w sposób aktywny i bierny. Chroniąc biernie powoduje, że pochowane na tym obszarze ciało Półboga jest fizycznie niedostępne. Jest to spowodowane tym, że przechodzi ono na Półplan Równoległej Egzystencji i praktycznie, poza iluzyjnym odbiciem nie ma go tu. Sprowadzić je można tylko poprzez udane użycie przemiany półboskiej pt: Odwrócenie magii. Aktywna ochrona tego miejsca potężną magią wspiera obrońców – współwyznawców i osłabia napastników. W praktyce oznacza to, że wszyscy napastnicy lub postacie neutralne znajdujący się tu mają o połowę mniejsze Trafienie, Obronę i UM, a ponadto doznawane przez nich rany automatycznie zwiększone są dwukrotnie. Odwrotnie Obrońcy grobowca. Ich Trafienie, Obrona i nawet UM są dwukrotnie większe, natomiast doznawane rany są dwukrotnie mniejsze. Oczywiście dotyczy to tylko współwyznawców, jako że inni obrońcy nie mają tych premii. Wyjątkową cechą tego miejsca jest fakt, że istoty, które pozostaną tu przez minimum k100 dni zostają jakby przejęci przez magię tego miejsca. Nie pozwala to im umrzeć śmiercią naturalną, a więc z powodu głodu, pragnienia lub ... starości. Po przeżyciu tu pierwszego roku ich ciało starzeje się dziesięciokrotnie wolniej niż normalnie. Ujemną stroną tego faktu jest to, że w wypadku opuszczenia tego miejsca ...rozsypują się oni w proch. To samo dotyczy niemagicznych przedmiotów wyniesionych stąd lub magicznych, którym nie wyjdzie % rzut na wytrzymałość.
Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru Półbóg bierze na siebie ryzyko (równe 1% na POZ), że zostanie zauważony przez niechętne mu Bóstwa, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

PRZEJŚCIE NA INNY PLAN [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 900 PM + 100/osobę
CZAS RZUCANIA: 1 runda + 1 runda/osobę
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg + 1 osoba/2 POZ
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie przenieść jednorazowo na inny Plan (Półplan) Egzystencji 1 osobę na każde 2 poziomy Półboga (plus ewentualnie jego samego, jeśli chce). By to uczynić, rzucający ten czar potrzebuje znać jedno ze Słów Kluczowych do międzyplanowych BRAM WEJŚCIA, ew. być już na tym planie i znać Słowo Wejścia (coś jakby hasło) charakterystyczne dla tego Planu (Półplanu) Egzystencji. Przejścia na niektóre Plany Egzystencji są niekiedy niemożliwe lub bardzo skomplikowane.
Niektóre plany egzystencji mają warunki "klimatyczne" lub magiczne szkodliwie wpływające na istoty żywe, czy charakterystyczne dla innych światów. Półbóg rzucając ten czar doprowadza automatycznie do egzystencji w takich warunkach. W przypadku planów żywiołów i niektórych Negatywnych jest to niedostateczna ochrona (i nic to w praktyce nie daje). W momencie rzucania tego czaru każda postać musi być spokojna (odprężona), nieprzeciążona, przytomna i lekko dotykać Półboga. Każda istota przechodząc w ten sposób na inny plan Egzystencji zmuszona jest wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). W wypadku nieudanego postać pojawia się na danym planie egzystencji martwa.

DZIESIĄTY KRĄG



POMOC NIEBIOS [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 200 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: W zależności od sytuacji Półbogowi lub współwyznawcy może przyjść na pomoc specjalny wysłannik jak anioł, potwór, demon itp., albo może się zdarzyć sytuacja, która pomoże w krytycznym momencie (jednorazowo).
Uwaga: w momencie, gdy Półbóg w jakiś zadowalający sposób nie będzie się za to odwdzięczał, to czar może w przyszłości nie mieć efektu.

SFERA UZDROWIEŃ [Energia]
KRĄG: X (czar nr. 2)

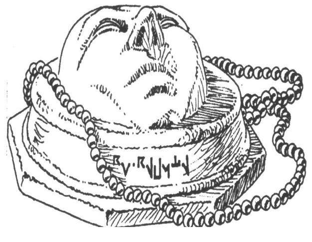
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wszyscy, którzy znajdują się wokół Półboga (wraz z nim) na koniec każdej rundy zostają za wolą jego uzdrowieni (patrz odpowiedni czar). Dotyczy też to ich chorób, ślepoty i tym podobnych problemów.

WOLA [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Półboga w celu przyniesienia korzyści przeznaczeniu (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny znany sobie (nie koniecznie własny) czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ODRODZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjalny)
OPIS: Czar ten daje możliwość odrodzenia siebie w dowolnym momencie po śmierci i w dowolnym miejscu (które w życiu widział). Pozwala on zregenerować ciało i przywrócić (do pełni) Energię Życiową (z automatycznym Samowskrzeszenie), o ile postać przetrwa szok wskrzeszenia (patrz opisy odpowiednich czarów).
Uwaga: Przy rzucaniu tego czaru na kogoś innego Półbóg bierze na siebie ryzyko równe 1% na POZ (Pb.), że zostanie zauważony przez niechętnych mu Bogów, co z reguły kończy się KARĄ BOSKĄ.

SYMBOL PRZETRWANIA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (znak runiczny)
OPIS: Pierwsza istota, która wejdzie na ten symbol automatycznie przenosi swoją energię życiową, materię i życie (żywotność) na półplan równoległej egzystencji. Na rodzimym planie egzystencji zostaje jego półmaterialny duplikat, który staje się niewrażliwy na wszelkie niemagiczne czynniki fizyczne (i niektóre katastroficzne), w stosunku do których postać traktuje się jako niematerialną. W przypadku magii i broni magicznych postać taka jest chroniona połowicznie, tzn. czary odpiera automatycznie (ew. odnosi połowę ran lub efekt jest minimalizowany). Z ran odnosi tylko połowę z magii broni lub całe z magii broni stosowanych przeciwko niematerialnym (tylko bonus z dodatku ran magicznych). Postać taka nie ma innej obrony (i wyparowań) jak z magii ochronnej i z połowy ZR aktualnej (nie może zejść z symbolu, gdyż to zakończy jego działanie).
Uwaga: Czar ten może zostać nałożony tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub zejście z niego kończy działanie czaru).

PIERWSZY SPECJALNY KRĄG



SĄD BOŻY [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 1–100 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (ewentualnie specjalny)

OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie 1km kwadratowy/POZ)
OPIS: Jeżeli zostały naruszone prawa wiary, religii itp. Półbóg jest w stanie wezwać na dany obszar przedwczesny (przeważnie) SĄD BOŻY. Wszystkie istoty, które co rundę udanie nie rzucą na wiarę giną, a ich dusze są oceniane (sprawdzenie pozytywne Wiary w ostatniej rundzie sądu pozwala być przyjętym na plan egzystencji własnego BOGA). Czar ten może objąć dowolny jednolity obszar np. las, zamek, wioska, małe miasto, dzielnica, niszcząc go w 50% (dokładnie w 5% na każde 2 POZ Półboga) od ognia, wody (zatopienie), wichury itp. Przedmioty itp. rzeczy magiczne maja połowę tej szansy (5% na każde 4 POZ Półboga) zniszczenia, a artefakty itp. tylko 10% (1% na każde 2 POZ). Postać, która zginęła od tego czaru ma tylko 1/10 całkowitej szansy na wskrzeszenie (rzucenie pozytywne odporności na szok).
Uwaga: Dla postaci posiadających jakąś aurę (aureolę) ewidentności czar ten trwa dwukrotnie krócej.

AUREOLA ŚWIĘTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Kleryk, Rycerz (każdy) lub Łowca
OPIS: W czasie trwania tego czaru nic (poza przemianami BOSKIMI) nie jest w stanie czegokolwiek zrobić postaci noszącej ten czar, a każda istota, która podniesie "rękę" na niego bierze na siebie śmiertelne przekleństwo (innowierca, niewierny) lub śmiertelną klątwę (współwyznawca).
Uwaga: Dowolna istota, która w jakikolwiek sposób zaatakuje chronionego tym czarem Kleryka (lub Rycerza, czy Łowcę) i nie odeprze zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) natychmiast ginie. Przy każdym kolejnym ataku sprawdza się ponownie działanie zaklęcia.

WYMAZANIE [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Postać, która nie odeprze Zaklęcia (% rzutem na połowę odporności nr. 3) ginie wraz ze swym ciałem, a wszyscy, którzy się z nią zetknęli zapominają (chroni przed tym Antymagia) o jej istnieniu, ewentualnie uznają ją za dawno zmarłą itp. Przedmioty i rzeczy przechodzą na własność osób, które je znajdą lub przechowują. Zapiski i inne materialne informacje to jedyna wiedza o takim nieszczęśniku. Zaklęcie to może być rzucone tylko na bardzo poważnych wrogów wiary, inaczej Półbóg naraża się na zauważenie przez niechętne mu bóstwa.

IDEALNY SOBOWTÓR [Polimorfia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 600 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: Półbóg (specjalny)
OPIS: Półbóg przy pomocy tego czaru jest w stanie oddzielić z własnego ciała identyczną pod względem wyglądu i charakteru postać. Jest to możliwe jeżeli podczas rzucania tego czaru półbóg był nagi i nikt mu nie przeszkodził. Sobowtóra traktuje się jak normalną żywą postać z tego samego poziomu i o identycznych cechach co Półbóg, przy czym współczynniki mają te same wartości co jego aktualne. Podczas tej polimorfii przenoszona jest też magia, która aktualnie towarzyszy pierwowzorowi. Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga nr. 1–10 i 12–20, a więc może rzucać czary Półboskie (zna te same formuły co półbóg). Nigdy jednak nie ma dostępu do używania przemian (zdolność profesjonalna nr. 11). Wszystkie dodatnie cechy (i czary), które zazna wielki sobowtór mogą jednorazowo, automatycznie przechodzić też na własne ciało Półboga (i na odwrót), a więc np. rzucenie przez sobowtóra na siebie Uzdrowienia leczy także właściwego Półboga (ew. vice versa). Zdobyte PD przez jednego z nich automatycznie zwiększają ich limit u drugiego. Podniesienie na poziom jednego nich automatycznie podnosi analogicznie drugiego. Także nabycie nowych zdolności, wiedzy, czy tym podobnych umiejętności automatycznie naucza i drugiego. Z postacią sobowtóra półbóg tak jest złączony psychicznie, że utrzymuje stały telepatyczny kontakt (bez potrzeby rozproszenia uwagi), kierując nią przy okazji, tak jakby sam był na jej miejscu. W momencie, gdy ginie Półbóg jego duplikat też umiera, jednakże dopiero po dniu na swój POZ i przez ten czas zachowuje się tak,jakby życzył sobie wcześniej Półbóg (np. może próbować go wskrzesić). W wypadku śmierci sobowtóra Półbóg musi wykonać % rzut na szok, inaczej także umiera. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę wartości tej odporności (nr. 4), tedy powoduje to takie wyczerpanie półboga, że przez dzień jest nieprzytomny.
Uwaga: Rzucenie tego czaru ponowne, gdy jeszcze sobowtór żyje automatycznie zabija starszego z nich.

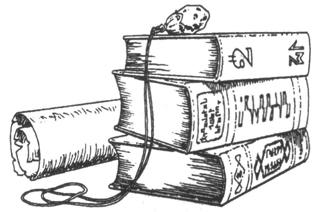
KATAKLIZM [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten przywołuje ogromną energię z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm, zaczynający się z punktu, który widzi Półbóg i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Istoty na tym obszarze muszą zapewnić sobie przetrwanie, inaczej prędzej czy później giną. Oto kilka przykładów zwykłych kataklizmów:

- **powódź** – ulewne deszcze padają non stop przez 1–10 dni, a ponadto po 1 dniu zalewa nieckowate tereny na głębokość 1k5 metrów.
- **trzęsienie ziemi** – objawia się potężnymi uskokami (przez 2–20rund) i każda istota/przedmiot ma 1% na POZ Półboga, że w danej rundzie wpadnie w szczelinę. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagę (% rzut na ZR aktualną – 1 pkt/POZ Półboga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansę na wpadnięcie do szczelin (patrz odpowiedni czar Maga).
- **susza** – na danym obszarze przez okres 1–10 miesięcy lub przez okres 1–10 lat na suchych obszarach nie będzie padało. Każdy zbiornik w zależności od dopływów, zasobności i długości suszy ma szansę wyschnięcia.
- **zaraza** – pozwala wytworzyć nowe ognisko zarazy, które będzie rozwijało się i roznosiło przez 2–20 dni, po czym nastąpi kilkudniowa (1k10) faza ataku. Podczas niej następuje następuje np. śmierć zarażonych istot, które nie odparły jej % rzutem na odporność nr. 6 – zarazy. Sprawdza się to w każdym dniu nasilenia, – 1 pkt na każdy kolejny dzień. Zaraza najczęściej rozwija się indywidualnie (faza przejściowa i nasilenie się), roznosi się przez dotyk itp. (przy każdym wykonuje się % rzut na odporność nr. 6, czy się nie zaraziło). Zarazy najczęściej są śmiertelne, a ilość faz nasileń (i oczywiście przejściowych) zależy od poziomu rzucającego ją i maksymalnie może wynosić 1 na każde 5 POZ Półboga. itp. : zależnie od MG i sytuacji (np. fala, plaga).

Uwaga: Przy tym czarze należy zwracać uwagę na etos Półboga.

CZARY MAGÓW

PIERWSZY KRĄG



MAGICZNY POCISK (Elektryczność)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje jasną (niewidzialną w świetle słonecznym) iskrą – pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 10 POZ Maga, ew. połową po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr. 9).

ROZKOJARZENIE (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (zależy od szczęścia ofiary)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1/POZ
OPIS: Czar zupełnie dezorientuje potraktowane nim istoty – nie mogą one podejmować żadnych działań (atak, obrona, rozmowa, itp.). Czar trwa aż do jego odparcia udanym % rzutem na odporność nr. 2 (jeden rzut na początku każdej rundy – też tej w momencie rzucenia). W wypadku bezpośredniego zagrożenia (np. gdy zbliży się ktoś niebezpieczny) postać może uciec, a jeśli nie jest możliwe, biernie się bronić (bez obrony z tarczy, broni i zdolności).

PŁONĄCE DŁONIE (Ogień)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0 CZAS DZIAŁANIA: (5 rund + 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Na prawej dłoni Maga pojawia się magiczny ogień, nie czyniący mu krzywdy, o ile nie skieruje go w swoim kierunku. Dotkniętej istocie (% rzut na akt. ZR zmniejszony o obroną ze akt. ZR istoty + ew. magią i obroną z broni) zadaje 1k10*10 obrażeń od magicznego ognia, ew. połową, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr. 8. Płonąca ręką podnosi bliską obroną maga o 25 pkt.

Jeżeli mag ma powyżej 125 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień z obydwu dłoni naraz. Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie i w walce podnosi obroną bliską o 50 pkt. (czyli po 25 za każdą ręką).

Jeżeli mag ma powyżej 150 UM, tedy jest w stanie wytwarzać ogień na całym ciele (nie rani to go, ani nie niszczy noszonych przez niego przedmiotów). Pozwala mu to atakować w jednej rundzie każdą dłonią oddzielnie, a ponadto każda istota, która go dotknie gołym ciałem otrzymuje analogiczne obrażenia (1k10*10, ewentualnie ich połową).
Stan ten podnosi w stosunku do atakujących wręcz obroną maga o 100 pkt. Ogień z płonących dłoni jest w stanie uszkadzać przedmioty (1 uszkodzenie na każde 10 zadanych obrażeń). Jest to skuteczne, jeżeli dla danego przedmiotu wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Te z nich, które są z łatwopalnych materiały (jak papier, pióra, lekkie tkaniny) mogą nawet ulec zapaleniu. Mag może w dowolnym momencie zatrzymać czar.

ZAMKNIECIE/OTWARCIE DRZWI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (ewentualnie 1k100*10 rund)
OBSZAR DZIAŁANIA: drzwi o powierzchni mniejszej niż 1 pole + 1 pole/5 POZ
OPIS: Czar ten może być użyty zarówno do zamknięcia, jak i do otwarcia drzwi, a także przesuwnych ścian zapadni i schowków. Zamkniecie tym czarem drzwi (itp.) dwukrotnie zwiększa ich wytrzymałość i obroną (czasowo umagicznia je), a ponadto uniemożliwia ich otworzenie licząc od pierwszej próby ich otwierania przez najbliższe 1k100*10 rund. Otwierając tym czarem drzwi (itp.) mag ma szansą 10% +10% na POZ, że je lekko uchyli. W wypadku, gdy drzwi te są zabezpieczone zamkami tedy za każdy z nich szansa ta zmniejszona jest o 5–25 % – zależnie od ich skomplikowania (w wypadku magicznych zamków o 25%). Drzwi magiczne zmniejszają szansę otwarcia o połową (i od tego odejmuje się modyfikator wynikający z ilości zamków). Gdy czar nie poskutkuje w stosunku danych drzwi, tedy na tym poziomie doświadczenia maga są one dla niego nie do pokonania.
Uwaga: Rzucenie tego czaru podczas próby otworzenia/ zamknięcia drzwi np przez złodzieja za pomocą wytrychów zwiększają mu szansą o 20 pkt. (nie mówiąc już o tym, że czar sam też może działać).

OGNIK (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjalny)
OPIS: Wokół miejsca na które się go rzuciło pozwala uzyskać światełko, które w ciemności tworzy sferą półmroku lub z półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obroną, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5 lub jest wrażliwa na światło. Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ognik w tym momencie automatycznie znika.
Uwaga: Przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obroną, UM i wykonywane czynności.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego)
OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 cześć UM maga. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ maga liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający. Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarą traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM maga.
Uwaga: Rzucony na istotą spadającą, z reguły o połową zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar ten też kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagnie czy piasku.

MAGICZNA TARCZA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem
OPIS: Tworzy niewidzialną barierą ochraniającą z przodu maga i ew. osobą znajdującą się tuż za jego plecami. Ochrona ta daje +10 pkt. do odporności na wszelkie czary rzucane od przodu oraz pozwala zatrzymać pociski wystrzelone z tego kierunku. Zaabsorbowanie przez ten czar jednego strzału lub pocisku (też magicznego, jak: magiczny/czarny pocisk, ognik, iluzyjny sztylet, piorun) powoduje skrócenie działania czaru o 1 rundą. Nie chroni przed pociskami obszarowymi np. z katapulty, jednakże w bezpośrednim starciu tarcza podwyższa obroną maga od przodu o 20 pkt. + 1 pkt/POZ.
Uwaga: Tarcza ta przemieszcza się wraz z magiem, a jej centrum znajduje się na wprost jego piersi.

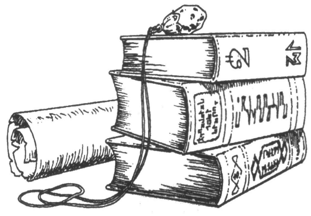
SKRUSZENIE DREWNA (Petryfikacja)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 drewniany przedmiot – maksymalnie 1 metr sześcienny/50 UM
OPIS: Powoduje, widoczne jako rysy, pęknięcia niemagicznego drewna. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połową obrażeń). Żywemu i animowanemu drewnu czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 na każde 2 POZ maga. Czar ten nie działa na drewno namoczone wodą lub w niej zanurzone.

NATURALNA ODPORNOŚĆ (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 2 godz. + 2 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Dany przedmiot lub istota staje się odporny na naturalny chłód, ciepło (gorąco) itp. Dodatkowo odporności na magiczne zimno

i ciepło są większe o 20 pkt. Czar ten o połową zmniejsza też obrażenia i uszkodzenia doznawane od ognia lub mrozu.

UDERZENIE WIATRU (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 2 metry + 2 metry/POZ
OPIS: Wytwarza bardzo silny kierunkowy podmuch wiatru. Ma on możliwość porwania i oderwania od ziemi każdą istotą lub przedmiot o masie mniejszej niż połowa SF maga. Ofiara czaru porwana wiatrem jest ciskana na odległość 1k10 metrów + 1metr/POZ maga i od wstrząsu przy upadku odnosi k10 obrażeń za każde 2 metry lotu lub/i 1 uszkodzenie. MG w zależności od rodzaju podłoża ma prawo zmodyfikować obrażenia czy uszkodzenia. Obiekty przytrzymujące się czegoś, względnie mocno przytwierdzone do podłoża lub cięższe od połowy SF rzucającego ten czar, mogą jedynie stracić równowagą (przesunąć się lub przewrócić). Sprawdza się to % rzutem na ZR aktualną lub na szansą założoną przez MG. Czar ten w zasadzie nie wpływa na obiekty o masie większej niż SF maga liczona w kg, jednakże w wypadku zaistnienia śliskich nawierzchni czar ten może nawet podciąć giganta.
Uwaga: Po rzuceniu tego czaru mag jest wyczerpany i musi odpocząć k5 rund.

DRUGI KRĄG



WYKRYCIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: ZASIĘG wzroku wybranej istoty
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzialne.
Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNE LUSTRO (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: przód maga
OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzezroczystą taflą zwierciadlaną. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jego piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobą stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie mają w tedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m.in. ich TR, OBR i UM). Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magią oczu bazyliszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględną szansą z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafią. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

MAGICZNY HARPUN (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W ręku maga materializuje się magiczny "harpun", który może być rzucony w przeciwnika. Skuteczne trafienie ma miejsce, gdy mag wykona udany % rzut na akt. ZR, zmniejszoną o obroną z akt. ZR i magii przeciwnika. Zawarta w "harpunie" energia zadaje 50 obrażeń, ew. połową, jeśli odparło się jej moc "harpun" tkwi w ciele ofiary jeszcze przez 1 rundą/3 POZ zadając identycznie obrażenia co rundą. Ubocznym efektem tego czaru jest to, że ofiara w każdej rundzie działania czaru ma UM zmniejszone do połowy, oraz nie jest w stanie samemu odsunąć się od maga.

PIORUN (Elektryczność)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot

OPIS: Z ręki maga po linii prostej wystrzeliwuje promień elektryczności. Dochodząc do celu razi on każdą istotą stojącą dokładnie na drodze do niego. Każda ofiara czaru otrzymuje 1k10 obrażeń/2 POZ maga, jeżeli jednak nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 9 otrzymuje ich dziesięciokrotnie więcej.
Uwaga: Posiadanie w ręku całkowicie metalowych broni (np mieczy, szabli) o 10 pkt. zmniejsza szansą odparcia czaru. To samo także dotyczy noszonych metalowych zbroi.

PALĄCE PRĄDY (Elektryczność)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole, ewentualnie 1 istota
OPIS: Na polu wybranym uprzednio przez maga czar ten wytwarza magiczne prądy. Są one widoczne w półmroku i w ciemności, jako jarzące się błękitne smugi. Istota, która w danej rundzie przebywała na polu objętym tym czarem otrzymuje od elektryczności 1k10*10 obrażeń. Czar ten można też użyć przeciwko pojedynczej istocie – rzucając go na nią. Trwa on wtedy do momentu odparcia czaru udanym % rzutem na odporność nr. 9 (elektryczność). Rzut ten postać wykonuje na początku każdej rundy trwania czaru.

ZAKLĘCIE BRONI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (broń)
OPIS: Pozwala umagicznić dany egzemplarz broni przeciwko określonym istotom, a dokładnie mówiąc przeciwko jednej określonej rasie. Jest to możliwe, o ten egzemplarz broni zranił jakiegoś osobnika z takiego gatunku. Zaklęcie broni powoduje, że każdorazowo zraniona nią istota może otrzymać 50 dodatkowych obrażeń (wysokie wyparowania np zbroi mogą zmniejszyć ich ilość lub zapobiec im). Za każde pełne 100 pkt UM rzucającego ten czar, broń taka ma dodatkową moc + 50 pkt. do TR i + 50 pkt. do obrażeń. Przykładowo wiec mag z UM równymi 110 pkt. daje broni + 50 pkt. do TR i 100 pkt. do obrażeń. Standardowo zaklęcie te zanika po dniu od czasu jego rzucenia. Wpisanie tego czaru w znak runiczny znajdujący się na danej broni powoduje, że czar ten umagiczni ją dopiero po rundzie od naruszenia struktury tego symbolu. Czar ten uaktywnia się w momencie użycia tej broni przeciwko jakiemukolwiek przeciwnikowi. W wypadku gdy jest to niewłaściwa dla magii tego zaklęcia istota – czar natychmiast przestaje działać, nie przynosząc żadnego efektu. Czar ten przestaje działać także, gdy tak zaplątą broń zetknie się z wodą lub wilgocią przez dłuższy okres niż kolejne 5 rund.

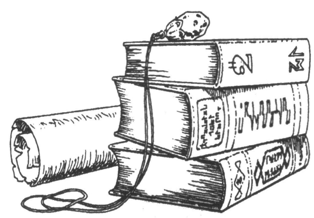
OCZAROWANIE (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ) + specjalny (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w 1 rundzie
OPIS: Skupiając uwagą na 1 istocie w 1 rundzie czar ten pozwala zmienić jej nastawienie do siebie na korzystniejsze o klasą. Jest to możliwe, jeżeli ofiara nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr. 2. W postaciach, które nie odparły czaru z postawy wrogiej czyni neutralną (choć w przypadku głodnego drapieżcy nic to nie zmieni), a neutralną zmienia w przyjacielską (w wypadku powyższym to już się liczy). Czar ten nie ma efektu w czasie rozpoczętej walki oraz w szczególnych sytuacjach (np. podczas tortur, niewoli).
Uwaga: Niekorzystne dla ofiary czaru działanie maga (np próba wyłudzenia czegoś) dość szybko może zmienić nastawienie na gorsze.

WYWOŁANIE DESZCZU (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (ewentualnie o połową krócej)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 5 metrów/POZ
OPIS: Mag stojąc pod gołym niebem i kondensując parą w powietrzu wywołuje krótkotrwały, zwykły deszcz. W suchym otoczeniu (step, pustynia itp.) trwa on połową krócej, a podczas "deszczowej" pogody (tzn. gdy zanosi się na deszcz) dwukrotnie dłużej. Normalnie deszcz ten utrudnia wszystkim o 10 pkt. Trafienie, UM i wykonywane czynności, osłabia o 1/4 siłą czarów zadających obrażenia od ognia (ew. również czas ich trwania) i ma szansą (5% kumulatywne na każdą rundą padania deszczu) ugasić normalny nieduży ogień (pochodni, ogniska itp.).
Uwaga: W czasie suszy itp. wywołanie deszczu można rzucić tylko 1 raz na 1k10 dni.

LEWITACJA (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Danej istocie lub przedmiotowi o wadze (w kg) mniejszej od UM liczonej w pkt. umożliwia pionowo unosić się lub opadać (z prędkością 2 metrów na rundą), albo utrzymać się na danej wysokości. Odpychany lub ciągniony obiekt może być dodatkowo przesunięty na danej wysokości w bok. Istoty nie mające ochoty oderwać się od ziemi są w stanie nie być objęte czarem, jeżeli się czegoś mocno przytrzymają (nie były więc zaskoczone) lub/i gdy wykonają udany % rzut na odporność nr. 5. Dyspozycje o wysokości do której postać się lewituje, czas, w którym ma zacząć się zniżanie lub odwołanie czaru w dowolnej chwili ustala mag podczas rzucania go. Każdy mag umiejący posługiwać się tym czarem, skupiając się (przez minimum 3 segmenty) na postaci lub rzeczy lewitującej (w wypadku lewitacji siebie czyni to podświadomie) może wydać nowe dyspozycje co do poruszania się. Postać lewitującą traktuje się jakby była częściowo w trudnych warunkach. W tym wypadku oznacza to do połowy zmniejszenie Trafienia i UM, oraz zwiększenia obrony 30 pkt. Po zatrzymaniu się na danej wysokości wszystko wraca do normy. Postać, która spadnie z danej wysokości odnosi 1k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku (wyparowania nic nie chronią) za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Dodatkowo wszystkie kruche przedmioty, które nie wykonają % rzutu na wytrzymałość otrzymują 1k10 uszkodzeń/2 metry lotu. W wypadku miękkiego lądowania MG może obniżyć obrażenia i uszkodzenia o połową lub je nawet całkowicie wyeliminować.
Uwaga: Połączone lewitacje kilku magów są w stanie podnieść nawet giganta.

ŚWIATŁO (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół Maga lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie. Niektóre martwiaki w jej obrąbie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundą) lub są spowalniane.
Uwaga: Poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

TRZECI KRĄG



NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku.
Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarą (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premią do OB.

WIADOMOŚĆ [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten pozwala na dowolną odległość w obrąbie jednej Sfery Egzystencji jednostronnie przekazać określoną informacją innej istocie. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna bariera magiczna (itp.), a rzucający czar bardzo dobrze zna postać, do której ma być nadana informacja. MG w tym celu może założyć że znajomość taka minimum musiała trwać np. około 10 dni. W trakcie 1 rundy maksymalnie można podać około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. postać zastanawia się w trakcie trwania czaru co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać mag drastycznie się zmniejsza.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Tworzy niewidzialną barierą ochraniającą osobą przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr. 2), iluzja (odporność nr. 1) i paraliż umysłowy (odporność nr. 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ maga. W wypadku odpierania czynników działających na sugestią magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w Obłędzie otoczenia lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru Chaos. Czar Psychiczna tarcza jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie przyspieszenia, albo w formie spowolnienia.
Rzucony jako Przyspieszenie dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansą to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ. Rzucenie Spowolnienia powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połową. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

KRZEPA [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Dotkniętej postaci na określony czas dwukrotnie zwiększa SF (i wszelkie premie do walki z niej wynikające). Czar ten nie jest kumulatywny z typową furią, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF. Czar ten jest w stanie objąć istotą o maksymalnym, własnym ciężarze do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go podwaja tą granicą (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje istoty do wagi 600kg).

PRZYWOŁANIE WOJOWNIKA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten kreuje magiczną nierealną postać wojownika. Wizualnie postać ta przypomina rasą i płeć rzucającego ten czar. Istotą tą traktuje się jak żywą. Jest ona też wojownikiem i potrafi władać startowymi zdolnościami kasty żołnierskiej (patrz zdolności profesjonalne wojownika nr. 1–10). Wszelkie parametry stworzonej postaci zależą od POZ maga.
I tak: ŻYW = 100 pkt + 10/POZ (nie posiada stanu agonii); SF = 100 pkt + 20/POZ (mączy się normalnie); ZR i SZ po 50 pkt + 5/POZ; INT, MD, PR i UM po 50 pkt +1pkt/POZ; CH =0 (jest niemy); Odporności: 30 pkt + 5pkt /POZ; brak obrony i wyparowań wynikających z twardości skóry.
Sprowadzony wojownik obleczony jest jasną magiczną aurą. Wizualnie przypomina ona metalową zbroją. Posiada ona też pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga, po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne.
Magiczny wojownik ma biegłość w 3 rodzajach broni wybranych przez maga w momencie rzucania czaru. Wynoszą one po 50 pkt + 10 pkt/POZ maga. Mimo to postać ta pojawia się zawsze bez broni. By móc go użyć w walce mag musi się o nią mu postarać.
W swych poczynaniach przywołany wojownik kieruje się telepatyczna wolą maga lub własnym rozsądkiem. Aby wydać mu nowe rozkazy mag zmuszony jest jednak być skupiony. Czar ten (i postać wojownika) ulega rozproszeniu po dniu lub w momencie śmierci tej postaci.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połową odpowiedniej odporności. Dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM maga.

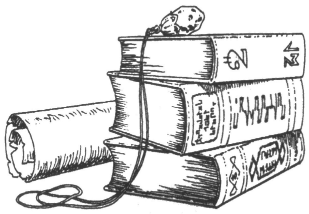
ZWIERCIADŁO ZAKRZYWIENIA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: przed magiem
OPIS: Jest w stanie odchylić każdy czar (z wyjątkiem obszarowych itp.) lub wzrok maksymalnie o kąt 10 stopni/POZ maga, tak że może zostać on skierowany na istotę obok. Każdy odbity w ten sposób czar skraca trwanie zwierciadła o rundę.

ODKRYCIE PRAWDY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub powierzchnia 1 pola
OPIS: Pozwala na danym polu odkryć ukryte przejście, pułapką magiczną (np. symbol strażniczy) lub mechaniczną, a także obecność utajonego pisma itp. efekty. Czar ten może też wykryć w danej istocie ewidentne zło, dobro lub neutralność, efekty zauroczenia, uroku lub przejąca umysłu itd. W niektórych wypadkach MG może pozwolić wykryć nim inne efekty (np. iluzje, specyficzną magią).
Po rzuceniu tego czaru na dany przedmiot magiczny ma się o 5 pkt/50 UM większą szansą identyfikacji (przy czym dotyczy też to i identyfikacji artefaktów).

OGNISTA KULA [Ogień]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ
OPIS: W określonym miejscu wytwarza eksplozją magicznego ognia. Od poparzeń i szoku termicznego potrafi ona zadać 1k10*10 obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 doznaje się tylko połową tych obrażeń. Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać % rzut na wytrzymałość. Dla ułatwienia wykonuje się najczęściej jeden rzut i porównuje do kolejnych Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu doznają one uszkodzenia w ilości równej 1/10 siły ognia (oznacza to np rozhartowanie, pęknięcie, spalenie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem czar ten leczy obrażenia (1k10*10/3 POZ maga).

CZWARTY KRĄG

LATANIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM + specjalny (1 PM/rundą)
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota



OPIS: Daje dotkniętej postaci naturalną zdolność latania w dowolnym kierunku z szybkością równą 1/10 SZ postaci (liczoną w metrach/rundą). Czar ten działa, o ile postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, śmierć itp. utrata świadomości kończy czar, zadając ew. rany z wstrząsu po upadku – 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej 2. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też analogicznie szansy wykonania niektórych czynności wymagających skupienia.
W wypadku wykonywania ostrych zwrotów Obrona jest większa o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji na tym. Nie można więc w tedy walczyć, ani rzucać czarów. Postacie w stanie nietrzeźwym lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie korzystać z efektu tego czaru.

CIOS PSYCHICZNY [Szok]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + mag
OPIS: Pozwala skumulować energią własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran (umysłowych) na POZ maga. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połową zadanych obrażeń.
Uwaga: Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc typu 2, 6 i 10).

CZASOWE UMAGICZNIENIE BRONI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 4 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + specjalny), ewentualnie stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niemagiczna broń lub przedmiot
OPIS: Jest to przelanie energii na niemagiczną broń, pozwalające umagicznić ją (jako broń słabo magiczną i bez blokady PM). Zwiększa to jej potencjalną szansą do Trafienia o 1k10*10 pkt, oraz o taką samą wartość właściwości raniące. O ile uległo zwiększenie szansy TR (i o ile wzrosła ilość zadawanych obrażeń) można się dowiedzieć dopiero po identyfikacji. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też i innych czarów tego typu. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. Błogosławieństwo). Wilgoć lub woda, która będzie działała przez ponad minutą (6 rund) na taką broń automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć).
Uwaga: Założenie blokady PM na broń poddaną temu czarowi powoduje, że pozostaje ona magiczna na stałą, aczkolwiek jej premia do TR i zadawanych obrażeń zmniejsza się o połową. Broń taką traktujemy jako średnio – magiczną.

SKRUSZENIE KAMIENIA [Petryfikacja]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ew. 1 metr sześć./50 UM
OPIS: Powoduje pęknięcia niemagicznego kamienia widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) kamień taki ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z kamienia (żywioł ziemi czy kamienny golem) czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/2 POZ maga.

ANIMACJA PRZEDMIOTU [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 200 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot o objętości 1 metra sześciennego/POZ
OPIS: Nadaje czasową zdolność ruchu i świadomość danemu niemagicznemu przedmiotowi. Warunkiem zadziałania czaru jest jednak to by przedmiot taki był wykonany z miarą jednolitego materiału. Animowana rzecz potrafi wykonywać proste czynności nakazane przez maga w momencie rzucania czaru. Nadana zdolność ruchu i "świadomości" umożliwia takiemu przedmiotowi prawie dowolne wyginanie się. Oznacza to możliwość przemieszczania się poprzez toczenie się lub kroczenie na "nogach" (w wypadku stołów lub krzeseł. Wyginanie lub prostowanie niektórych fragmentów umożliwia także zadawanie ciosów. W walce animowany przedmiot traktowany jest zależnie od swojej wielkości i masy. Jego parametry ustala MG. Najczęściej posiada 1 atak/rundą (opóźnienie 4sg). Umiejętność Trafienia wynosi 50 pkt + 10pkt/metr długości przedmiotu. Po skutecznym ciosie zadaje 50 obrażeń/metr długości (lub 10 cm szerokości) przedmiotu. Oczywiście tu też stosujemy dorzut losowy [+/– 1k50]. Obrona takiego animanta wynosi 10 pkt + 1pkt/2cm średnicy (w wypadku posiadania śliskich nawierzchni razy 2). Posiada też Wyparowania równe 1pkt/1 cm średnicy i "ŻYW" 100pkt/1 metr długości o grubości min. 10cm. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu wyparowania i ŻYW mogą być 2–3 krotnie większe ZR takiego przedmiotu odpowiada średnio 20 pkt, zaś SZ 10 pkt/POZ. W wypadku przedmiotów z natury bardzo twardych lub metalu SZ jest 2–3 krotnie niższa. Dodatkowo przedmiot taki traktujemy jakby posiadał INT maga, MD równą 1 pkt, zaś odporności psych–fiz. 25 pkt + 1pkt/1cm średnicy. Czar przestaje działać, jeżeli animowanemu przedmiotowi zada się więcej obrażeń niż posiada ŻYW (nie posiada stanu agonii) lub gdy przełamie się go.
Uwaga: MG może znacznie zmienić parametry w zależności od kształtu i materiału, z którego wykonano przedmiot np. drewno jest dwukrotnie słabsze czy uderzenia zadawane miększym materiałem nie ranią (nie odnoszą skutku) itd.

MAGICZNA ZBROJA [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały), ew. 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: mag
OPIS: Czar ten skumulowaną formą energii otacza postać maga. Wizualnie jest to lekka, jasna aura, która przypomina metalową zbroją. Posiada ona też pewne obronne właściwości – zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga i po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa jeszcze odporności fizyczne i 10 pkt odporności psychiczne. Po rzuceniu czar ten nie działa aż nie zostanie uaktywniony. Zajmuje to 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga. Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia postaci noszącej ten czar. Zbroja ta nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną, czy niemagiczną zbroją ograniczająca SZ lub ZR.

GRZMOT [Szok]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół
OPIS: Wywołuje obezwładniający huk, który ogłusza na rundą wszystkich (z wyjątkiem martwiaków) znajdujących się w zasięgu czaru. Istoty, które nie odparły tego szoku (udanym % rzutem na odporność nr. 4) są ogłuszone i nieprzytomne dodatkowo na jeszcze 1k10 rund. Do wykonania % rzutu na szok w pierwszej rundzie upoważnione są osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar Psychiczna tarcza.

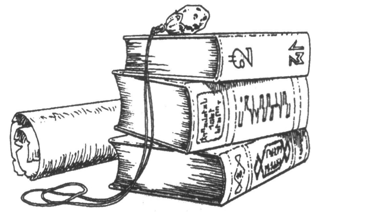
ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt
OPIS: Zaklęcie to pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka W praktyce umożliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt INT jest w stanie korzystać tylko z języków o 1 stopniu trudności. INT 60 pkt pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trudności, 120 pkt INT o 3 stopniu, 240 o 4, a 480 pkt INT o 5 stopniu trudności językowej

POLIMORFIA [Polimorfia]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zmienia postać, która nie odparła czaru (poprzez udany % rzut na polimorfią), w inną żywą istotą. Może to być przedstawiciel dowolnej rasy, którą kiedyś widział już rzucający czar (najczęściej będzie to jakieś zwierzą). Jedynym warunkiem jest wielkość tej nowej istoty, gdyż nie może ona odbiegać od norm swej nowej rasy, a przy tym musi być podobnych rozmiarów do poprzedniego kształtu. Nowa postać nie tylko nie zachowuje jakichkolwiek poprzednich zdolności, ale wręcz traktowana jest jako typowy przedstawiciel obecnego gatunku. Wyjątkiem od tej zasady jest ŻYW, która zostaje zachowana z poprzedniej formy (niekiedy dotyczy to także działającą jeszcze magii). Spolimorfowany ma normalne właściwości nowej postaci np. latanie za pomocą skrzydeł, jeśli został zamieniony w coś latającego, ale nie ma dostępu do specyficznych zdolności, takich jak: regeneracja, przemiany, czary, zianie, wytwarzanie trucizn, petryfikacja itd. Istotą można przywrócić do normalnej postaci tylko tym czarem (z intencją: "niech wróci do poprzedniej postaci"), ale wtedy sprawdza ona szok (% rzutem na szok) czy przeżyje to ona. Inaczej dopiero w momencie śmierci przybiera się z powrotem własną poprzednią postać.
Uwaga: Mag może zmienić tym czarem także siebie (nie musi się przy tym mu opierać, a więc nie broni się przed nim). Wyjątkowo zachowuje on swą świadomość, INT i wolą, choć bez samokontroli instynktownie zachowuje się jak przybrana rasa. W dowolnym momencie jeśli jest nie niepokojony kosztem 1 rundy mag potrafi się sam odmienić. Wymagany od niego jest również % rzut na szok, czy przeżyje tą odmianą.

MAGNETYZM [Elektryczność]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Wszystkie istoty na danym obszarze są przyciągane do ziemi. Oznacza to że zostają spowolnione. W praktyce oznacza to zmniejszenie naturalnej SZ o połową. Ofiary czaru, które nie odparły czaru udanym % rzutem na odporność nr. 9 (sprawdzenie wykonuje się na początku każdej rundy pobytu na tym obszarze) nie mogą chodzić (itp.) choć na siedząco mogą z o połową mniejszą skutecznością (UM i TR) rzucać czary, strzelać z kuszy czy z krótkich łuków. Jeżeli ktoś na sobie ma metalową zbroją (ew. dużo metalu), tedy jego % rzut obronny przed magnetyzmem jest o połową słabszy, a więc liczony względem połowy tej odporności. Oczywiście gdy się "żelastwa" pozbędzie, to broni się normalnie.

PIĄTY KRĄG



CZASOWE UMAGICZNIENIE ZBROI [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 50 PM/kg lub specjalny (500 PM i blokada)
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 godzin/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 komplet zbroi lub 1 tarcza
OPIS: Jest to przelanie energii magicznej na niemagiczny komplet zbroi. Pozwala to czasowo umagicznić ją. Dzięki temu zwiększa się podwójnie obroną zbroi, jej wyparowania i wytrzymałość. Efekt tego czaru nie jest kumulatywny. Dotyczy to też innych czarów tego typu, z wyjątkiem Błogosławieństwa. Jakakolwiek wilgoć lub woda, która będzie działała na taką zbroją przez ponad minutą (6 rund) automatycznie ją rozmagicznia. Korzystne efekty przynosi też częste wycieranie jej z krwi (to też wilgoć). W wypadku wykorzystania do rzucenia tego czaru 500 PM/kg wagi zbroi i po założeniu blokady PM na każdej części kompletu osobno uzyskuje się stały efekt. Oznacza to w praktyce uzyskanie na stale umagicznionej zbroi. Podczas zakładania blokady PM zbroja musi być w komplecie i już umagiczniona tym czarem. Pierwszy błąd przy którejkolwiek blokadzie oznacza erupcją całego nie zabezpieczonego jeszcze blokadą PM.
Uwaga: Czar ten nie działa na zbroje mitrylowe.

PROMIEŃ ANTYMATERIALNOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. 1 rundą/4 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. specjalny
OPIS: Tworzy energią przeznaczoną do niszczenia istot niematerialnych lub mocno z niematerialnością związanych. Dotyczy to szczególnie niektórych martwiaków, sił półboskich, niematerialne formy istot pochodzących z innych sfer egzystencji (demony) czy nawet oddzielonych od ciał duszy (świadomości). Czar ten zadaje takim istotom 1k100*10 obrażeń. Udany % rzut na połową wartości odporności nr. 5 oznacza złagodzenie obrażeń do 1k100. Promień ten jest w stanie zneutralizować na okres 1 rundy/4 POZ maga większość niematerialnych, energetycznych barier i sfer ochronnych (decyduje MG).

CZYTANIE MYŚLI [Szok]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ), specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota w zasięg u wzroku w trakcie 1 rundy
OPIS: Koncentrując się na danej istocie mag przy pomocy tego czaru czyta jej aktualne myśli (przemyśliwania, zamysły). W wypadku istot mało inteligentnych, innoplanowych lub "dziwnych" MG modyfikuje efekt lub/i wręcz uniemożliwia czegokolwiek rozsądnego się dowiedzenia. W każdej rundzie czytania ofiara wykonuje % rzut na intuicją. Pierwszy udany oznacza, że zorientowała się ona o tym. Uniemożliwia to dalsze zaglądanie w jej świadomość. Tak samo nie daje efektu próba czytania myśli, jeżeli ofiara wie o tym lub się tego spodziewa (i zadeklaruje, że na wszelki wypadek myśli o bzdurach).
Uwaga: Przerwanie koncentracji magowi przedwcześnie kończy działanie czaru. Przed czarem tym chroni także Psychiczna tarcza.

MAGICZNA KULA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (szklana kula)
OPIS: Można rzucić na dowolną jednolitą powierzchnią szklanej lub kryształowej kuli o średnicy min. 10cm. Musi być ona idealnie przezroczysta, bez skazy, czy zabrudzenia. Postać z ponad 100 UM spoglądając w nią może odnajdywać i obserwować określony teren lub istotą. W praktyce widzi ją jak wygląda i co robi, ale bez wyraźnych towarzyszących szczegółów otoczenia. Szansa znalezienia poszukiwanego obiektu (choć raz musiał być wcześniej widziany) równa jest 1/2 UM spoglądającego, +/– 20 pkt za

dobre/słabe znanie obiektu, – 10pkt jeśli postać jest w ruchu, – 1pkt/km oddalenia, itd. (np. – 50pkt za magiczne ukrycie itp.). Sprawdzenie, czy widzi się cel wykonuje się w każdej rundzie spoglądania w kulą. Jeżeli obiekt znajduje się w ciemności (itp.), to nie można go w kuli wypatrzyć, zaś w półmroku szansa znalezienia jest dwukrotnie mniejsza. Można dowolnie długo spoglądać w kulą, ale co rundą trzeba sprawdzać swą odporność szokową (% rzutem na odporność nr. 4). Nieudany rzut oznacza, że postać zasłabła od zaburzeń wzrokowych i równowagi. Powtarzające się zaburzenia tego typu, a więc zbyt długie lub zbyt częste korzystanie z kuli może stać się przyczyną jakiejś ułomności umysłowej (decyduje MG).
Uwaga: Jeżeli na kuli nie zostanie założona dodatkowo blokada PM, to wilgoć w przeciągu 1k10 rund jest w stanie ją rozmagiczniać.

SKALNA ŚCIANA [Petryfikacja]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy mur o rozmiarach 2metry/2metry/1metr
OPIS: Pozwala na stałym, niemagicznym, jednolitym (itp.) podłożu wypiętrzyć warstwą ziemi. W praktyce okazuje się ona skamieniała i niemagiczna. Po dniu lub wcześniej gdy zadać jej młotem, kilofem itp. narzędziem lub czarami więcej niż 200 uszkodzeń/1metr sześcienny, mur rozpada się w gruz.

MAGICZNA SFERA [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu maksimum 1 metra/4 POZ
OPIS: Tworzy półprzezroczystą, nieprzenikalną, nieruchomą sferą wokół miejsca rzucenia. Ustawiona na stałym gruncie gruncie, stanowi barierą, przez którą nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar, niematerialna i eteralna istota. Nie dotyczy to przemian półboskich i czarów typu Magiczne drzwi i Symbol przemieszczenia. Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego Istoty, które siłą próbują przejść przez barierą otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyście wypychane.
Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagią mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundą.

FALA SŁABOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0, ew. (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystkie istoty znajdujące się na ścieżce o szerokości 1 metra/POZ i 1 długości 2 metrów/POZ
OPIS: Wszystkim istotom, które nie odparły czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 5) zmniejsza dwukrotnie SF, ŻYW, Wytrzymałość i SZ. Efekt ten trwa dopóki postać nie odeprze czaru, co sprawdza się na początku każdej rundy, względem tylko połowy odporności na energią (udanym % rzutem na połową wartości odporności nr. 5). Wszystkim pozostałym (a więc i ewentualnie tym co go już odparli) znajdującym się na obszarze działania czaru aż do końca jego trwania obniża SZ (całkowitą) o 20 pkt. Utracone współczynniki nie powracają, jeśli postać została wprowadzona w agonią lub zabita (oczywiście ew. uzdrowienie lub wskrzeszenie je przywraca).

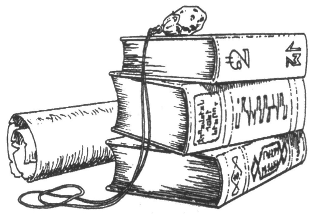
PRZENIKNIĘCIE [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istocie dotkniętej – w momencie, w którym ona zechce – pozwala przeniknąć dowolną niemagiczną, całkowicie płaską powierzchnią, o ile jej grubość nie przekracza 1cm/POZ maga. Za każdy cm grubości, który chce dodatkowo przekroczyć taka osoba otrzymuje 1k100 obrażeń, po czym sprawdza % rzutem na odporność nr. 4 czy to przetrwała (a więc czy nie umrze). Użycie przeniknięcia lub dostanie się do wody na dłużej niż 6 rund kończy działanie czaru.

TELEPATIA [Sugestia]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjalny

CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: W koncentracji pozwala rozmawiać w umyśle z określoną, inteligentną istotą, która nie jest temu przeciwna albo która nie odparła czaru udanym % rzutem na sugestią. By porozumieć się nie trzeba znać języka rozmówcy, gdyż telepatia ta odbywa się na zasadzie przesyłania pewnych wyobrażeń, sugestii itp.

LUSTRO PAMIĘCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG : dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 dowolne lustro, ew. specjalny
OPIS: Zaklęte tym czarem lustro zapamiętuje każdy obraz, jaki oświetlony ukazał się przed nim (ale nie dalej niż w promieniu 1m/POZ maga od jego powierzchni). Każdy mag gładząc je jest w stanie wywołać interesujący go obraz i prześledzić go (np. przejcie obcych) w dowolnym momencie i odpowiadającym mu tempie. Zaklęcie to nie jest w stanie zapamiętać wizerunków istot niematerialnych (np. wampira) lub niewidzialnych. Czar kończy się w momencie najmniejszego uszkodzenia lustra lub zawilgocenia (aczkolwiek założenie blokady PM chroni przed tym ostatnim).
Uwaga: dany obraz można wywołać tylko raz, gdyż zaklęcie to "zapomina" obrazy, które już ukazało.

SZÓSTY KRĄG



SKRUSZENIE METALU [Petryfikacja]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
5ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (ew. 1 metr sześcienny/50 UM)
OPIS: Powoduje pęknięcia niemagicznego metalu. Widoczne są one jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie połową obrażeń). Żywym i animowanym istotom z metalu (niektóre formy żywiołów ziemi, żelazny golem) czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń na każde 2 POZ maga. Czar ten nie działa na metal zanurzony w wodzie.

PRZYWOŁANIE POTWORA [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 300 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten sprowadza z równoległej sfery egzystencji magiczną, nierealną żywą postać potwora. Rasą potwora mag może wybrać tylko 1 raz i to w momencie nauki tego czaru. Musi ona być dobrze jemu znana. Oznacza to, że mag wcześniej musiał obcować z nią minimum przez 10 dni. Czar ten nie zadziała na na istoty posiadające antymagią, oraz powstałe (jako gatunek) na obcej dla maga sferze egzystencji. Najczęściej więc będzie to np. jakiś gigant, troll, bazyliszek, gatunek mniejszego smoka, albo pegaz. Przywołana postać jest identyczna pod względem wyglądu, cech lub zachowania do normalnej postaci. Wyjątek jest tylko ŻYW (i to co z niej wynika), ponieważ jest ona dwukrotnie wyższa z powodu umagicznienia ciała. To samo dotyczy też naturalnych wyparowań skóry. Obydwie jednak te cechy nie są zwiększone, jeżeli postać jest naturalnie magiczna. Cechy przywołanego osobnika zależą od je go POZ. Ten zaś bazowo jest "0". Mag może mieć szczęście i może mu się udać przywołać wyższy POZ. Szansa, że postać będzie o dwa POZ wyższa równa jest 1%/POZ maga. Jeżeli rzut taki się uda mag może wykonać dodatkowy rzut, czy nią będzie miała o kolejne 2 POZ więcej, itd. Przywołany osobnik może używać każdych zdolności przynależnych jego rasie, profesji (jeśli ją ma) i POZ . Istota taka jest pod kontrolą maga, a w poczynaniach kieruje się jego wolą przekazaną telepatycznie lub własnym rozsądkiem (instynktem). Postać taka automatycznie jest odsyłana (znika) po dniu, gdy zginie lub w dowolnym momencie na życzenie kierującego nią.

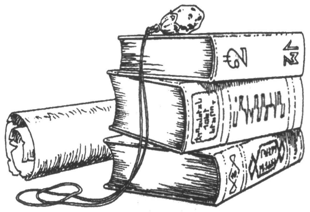
TRON MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godz.
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (kamienny tron)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energią w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania). Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego. Magia ochronna tronu ma

możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez maga czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ maga. O tym, czy dany czar rzucany na sądzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagią o wartości równej 1%/POZ maga i co rundą regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połową odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta profesja jednak nie wpływa na innych magów z minimum 1 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundą pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą magiem (z minimum 1 POZ) zadaje jej 1k100*10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z magiem umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1–2 metry/4 POZ. wokół (zależnie od woli maga)
OPIS: Na stałym gruncie wokół miejsca rzucenia niczym barierą tworzy półprzezroczystą, jednostronnie nieprzenikalną, nieruchomą sferą. W momencie rzucania mag musi zaznaczyć w którą stroną jest ona nieprzenikalna. Nie może on po tym tego zmienić. W jednym kierunku nie może przez nią przejść żadna materia, istota, siła, czar, przemiana półboska, czy forma eteralności (itp.). Wyjątkowo dotyczy to też przemian boskich i czarów typu Symbol przemieszczenia, Magiczne drzwi. Czar ten jednak może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierą w niewłaściwą stroną otrzymują 1k10 obrażeń od elektryczności i są z powrotem sprężyście wypychane (w każdej próbie).
Uwaga: Istoty posiadające skutecznie działającą antymagią mogą dostać się do wnętrza sfery. Próba przedostania się do środka za pomocą Antymagii może odbywać się nawet co rundą.

TELEPORTACJA [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Pozwala przenieść każdą dotkniętą istotą w określone miejsce sfery egzystencji, w którym już znajdował się mag.
W wypadku próby teleportowania się do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu itp. zamkniętej przestrzeni następuje automatyczna śmierć – rozmazanie przy zetknięciu się z jakąkolwiek pierwszą odgradzającą ścianą lub sferą. Po udanej teleportacji postać pojawia się tam z początkiem następnej rundy. Przez jej jednak całość postać jest wyczerpana i nie może podjąć żadnego działania.
Postaci niechętnych teleportacji czar ten nie obejmuje. Istoty nastawione obojętnie do tego czaru, nieświadome jego, swobodne przedmioty, trupy mają rzut obronny na ten czar. Udany % rzut na odporność nr. 5 lub na wytrzymałość oznacza niepoddanie się teleportacji.
Uwaga: Czar ten działa na przenoszeniu się zdematerializowanej struktury (a więc oparty jest na zasadzie dematerializacji i materializacji).

SIÓDMY KRĄG



OBŁOK ŚMIERCI [Gazy]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (sześcienne)
OPIS: Tworzy trującą, ciemną, chmurą na danym obszarze, zabijającą każdą postać która nie odeprze tego gazu (7) albo minimum rani na 1–100 ran od duszenia (a broni się w każdej rundzie pobytu w niej). Wiatr słaby i średni jest w stanie przesuwać ten obłok o 1–2 metrów w rundę, jednakże każdy silny powiew albo deszcz rozprasza ją.
Uwaga: chmura ta jest cięższa od powietrza i rzucona w górą opada pionowo, jednak jej efekt raniąco–zabijający działa wtedy, gdy głowa istoty znajdzie się w jej obrąbie.

KULA PIORUNÓW [Elektryczność]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów

ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów/POZ od kuli
OPIS: Mag tworzy elektryczną kulą, którą umieszcza w powietrzu w dowolnym, stałym miejscu (w zasięgu wzroku) na danym obszarze. Z niej to w każdej rundzie trwania czaru wyzwalane są pioruny w ilości 1 na każde 2 poziomy Maga, przy czym każda jest w stanie istocie, która nie odeprze elektryczności (9) zadać 10–100 ran na każde 2 poziomy Maga. Tor lotu błyskawicy może tworzyć łuk, jak w przypadku magicznego pocisku. Mag podświadomie kieruje w kogo leci błyskawica, jednak tylko wtedy, gdy kula i ofiary są w ZASIĘGU wzroku.
Uwaga: czar ten niszczy wyjście Maga z zasięgu, jego śmierć lub ogłuszenie, a także pierwszy czar oparty na elektryczności, który dosięgnie kulą. Jednakże w przypadku wpisania czaru do runu (pentagramy itp.), po jego uaktywnieniu błyskawice losowo trafiają w żywe istoty znajdujące się w ich Zasięgu.

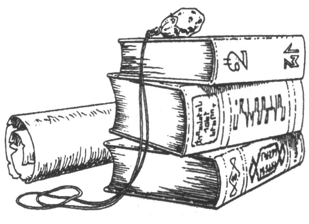
KONTROLA OTOCZENIA [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ wokół (specjalny)
OPIS: pozwala wykrywać wszelkie nowe elementy w określonym zasięgu, identyfikować przynależność do określonej rasy (jeśli ją wcześniej znało), wykrywać w przybliżeniu intencje względem siebie (dobre, obojętne, wrogie), wykrywać ewidentne zło/dobro. Czar ten bez potrzeby skupienia orientuje o stopniu oddalenia, szybkości poruszania się i ilości istot wokół siebie (nawet gdy są niewidzialne), jednakże jakakolwiek przeszkoda stała (całkowita), jak: ściany, sfery ochronne itp. nie dopuszcza kontrolowania tych (całkowicie zasłoniętych) obszarów.

EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół
OPIS: w danym miejscu wyzwala ogromną energią (wybuchu), która ma moc niszczenia. W polach epicentrum (1m./4p.Maga wokół punktu rzucenia) jest ona w stanie zadać od energii 1–100 ran razy 1 na każde 2 poziomy Maga (min. 6–600), ew. połową, jeśli istota odeprze energią. W obszarze poza epicentrum zadaje połową ran (1–100 razy 1 /4p.Maga, ew. połową, jeśli istota odeprze czar). Stałym, niesprężystym fragmentom otoczenia (mur, drzwi, itp), bodących w epicentrum czar ten zadaje 1–10 uszkodzeń razy 1 /2p.Maga (10% siły wybuchu). Wszystkie przedmioty i postacie, które są w Zasięgu epicentrum i mają masą mniejszą od 20 kg (80SF) na poziom Maga są odrzucane na boki średnio na 1–10 metrów odnosząc dodatkowo 1–5 uszkodzeń lub 1–10 ran na każde 2 metry "turlania" (przy miękkim podłożu połową lub nic). Istoty (ew. przedmioty) cięższe i objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać %–owy rzut na połową akt. ZR, inaczej ulegają przewróceniu (ew. przesunięciu). Jeżeli czar zostanie umiejętnie umiejscowiony na nie za bardzo twardym (a więc na niekamiennym lub niemetalowym) pojedynczym, dużym, na stale umocowanym przedmiocie typu drzwi, cienka ściana, a także na wozach, itp sprzętach, to zadaje on 1–100 uszkodzeń na każde 2 poziomy Maga.

UROK [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: istota, która nie odparła tego typu sugestii (2) staje się fanatycznym przyjacielem Maga. Natychmiastowo, w miarą swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą prośbą Maga (nawet typu samobójczej misji), aczkolwiek polecenie natychmiastowego samobójstwa automatycznie niweluje urok. Istota zauroczona nie orientuje się w tym, ani nic nie czyni by zdjęto z niej ten czar (nie wierzy np. jeśli jej o tym mówią). W wypadku uroków wielokrotnych istota ta wykonuje czynności dla 'pana' o wyższej do niego lojalności.

ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czarodziej



OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci mag traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stroną. Odbywa się ono na zasadzie czaru Latanie, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obrąb innych Sfer Egzystencji. Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy.

W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG.

Pod postacią tej "duszy" postać widzi magią (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundą), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery.
Świadomość – dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie.

Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszą na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszą taką traktuje się jak pod wpływem Stałej niewidzialności, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. żywotność świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

PROMIEŃ ANTYZBROI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: na postaci, która go nie odeprze (5) czar ten niszczy wszelką magią ochronną, niemagiczne części ochronne (zbroją itp.), a także ma szansą zniszczyć przedmioty magiczne dające ochroną, jeżeli nie przetrzymają magii czaru. Broni i itp. przedmiotów, których używa się do innych celów, czar ten nie dotyczy.
Uwaga: czar ten działa m.in. na zasadzie energii i petryfikacji, dlatego przedmioty nim zniszczone rozsypują się w proch.

ADAPTACJA CIELESNA [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ciało danej istoty zostaje dzięki niemu uodpornione na jakiekolwiek fizyczne, niemagiczne czynniki otoczenia typu pioruny, ogień, pogodą, zawały ziemi (skóra na to jest równorzędnie twarda), wstrząsy itp. W danej chwili istota ta może być odporna tylko na 1 czynnik. Jeśli zażyczy sobie skórą twardą jak żelazo, to uodparnia się przy tym na ciosy (a więc od niemagicznej broni żelaznej nie odniesie ran). Poświęcając 1 pełną rundę na koncentracją można zmienić adaptacją na inną. Adaptacja do powietrza jest w stanie zmienić ciężar na lżejszy od powietrza, a więc możliwość unoszenia przez wiatr, nieodnoszenia ran przy upadku itd. W zależności od decyzji Maga i sytuacji można ten czar używać w do innych czynników, ale należy pamiętać, że jednocześnie może być użyta adaptacja tylko do jednego typu naturalnych czynników (np. jeśli do wody, to już do niczego więcej).

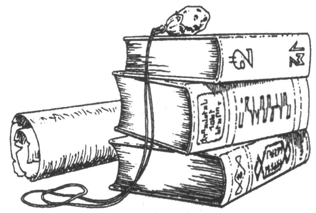
OCALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (sytuacja)

OPIS: Wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym, w którym istota zechce, momencie zagrożenia życia. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundą przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundą wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy nie ma w pobliżu bezpiecznego miejsca osłania półrzeczywistej, iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może modyfikuje efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.
Uwaga: Czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np: z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, taniec śmierci, kradzież cienia). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

STATUA [Petryfikacja]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną (np. wampira) istotą, jeśli nie zostanie odparty, jest w stanie zamienić w kamienną statuą (w pozie w jakiej ją to zastało, łącznie ze wszystkimi rzeczami, które aktualnie miała przy sobie). Petryfikacja ta trwa na stałe, tzn. dopóki ktoś nie użyje czaru: Ożywienie kamienia, jednakże w tym momencie istota ta musi wykonać sprawdzenie przetrwania (4) czy to przeżyła.
Uwaga: jeśli statua zostanie uszkodzona itp. to w miejscu uszkodzenia (np. pęknięcia) w momencie ożywienia kamienia pojawia się przerwa identyczna (np. rany), a więc odłamanie głowy itp. powoduje, że od petryfikowana – przywrócona do normalnej cielesności istota jest bez głowy, a więc automatycznie staje się martwa itp. (np. brak odłamanej ręki powoduje duże rany, krwawienie i kalectwo, pęknięcia tułowia w okolicach pleców jest adekwatne do poważnych ran i śmierci z powodu złamania kręgosłupa). Ostateczny efekt od ew. uszkodzeń ustala MG., tak samo jak w przypadku upadku/uderzenia statuy ustanawia jej wytrzymałość (np. 10–50%, że ułamie się/pęknie poszkodowana strona statuy).

DZIEWIĄTY KRĄG

FAZA [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/100 UM
OBSZAR DZIAŁANIA: Mag



OPIS: Pozwala tak przyspieszyć dla siebie czas, że każdy pozostały w tej rundzie (i ew. w następnych) segment (10 SZ) liczy się dla Maga jak 1 rundzie. Przykładowo jeśli Mag po rzuceniu tego czaru do końca rundy zostało jeszcze 30 SZ (3 segmenty), to może traktować to, jakby miał jeszcze 3 rundy i np. może rzucić 3 czary. Idąc w trakcie trwania fazy ma dwukrotnie zwiększoną obroną ze ZR (względem innych) i bez problemu jest wstanie uchylić się przed atakami z daleka, czy przed większością czarów (z wyjątkiem niektórych wielkoobszarowych i czarów – pocisków zawsze trafiających, jak: Magiczny/Czarny pocisk, Błyskawica). Jeżeli zechciał by w tym stanie atakować wręcz, to przeciwników traktuje jak niezwykle spowolnionych (liczy się im obrona ze zbroi i ew. z magii) i jeżeli zbyt długo nie przebywa w jednym miejscu, to nie musi obawiać się ich ciosów.
Uwaga: jeżeli Mag musi już odpoczywać, to oczywiście liczy mu się on w rundach fazy (o ile mu jeszcze zostały).

PRZYWOŁANIE/ODESŁANIE ŻYWIOŁU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 90/typ, maksymalnie 450 PM
CZAS RZUCANIA: 1–10 rund/typ, ewentualnie 1 rundą/POZ
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W zależności od PM i posiadanych zdolności Mag, jest wstanie wezwać lub odesłać określony typ żywiołu (ziemi, wody, powietrza, ognia):
Jeśli użyje PM 90 i ma 100 UM, to działa na każdy magiczny element żywiołu.
Jeśli użyje PM 180 i ma 150 UM, to działa na mały elementarny żywioł.
Jeśli użyje 270 PM i ma 200 UM, to działa na typowy elementarny żywioł (średni).
Jeśli użyje PM 360 i ma 250 UM, to działa na duży elementarny żywioł.
Jeśli użyje PM 450 i ma 300 UM, to działa na arcyelementarny żywioł.
Przywołany żywioł na czas trwania czaru jest posłuszny Magowi, ale w wypadku znaczniejszych żywiołów (ich potężniejsze formy) bez obiecanej zapłaty może się wymknąć spod kontroli (co rundę sprawdzana jest antymagia żywiołu), ew. mści się (np. po walce). Zapłatą dla żywiołu może być dowolny przedmiot, którego zechce lub składnik danego żywiołu (np. czysty magiczny płomień, lita skała o niespotykanych właściwościach, czysta specyficzna ciecz czy gaz o niespotykanych cechach) itp. Cechy żywiołów opisane są szczegółowo przy ich opisie (np. to, że 2 elementarne żywioły mogą łączyć swą moc czasowo). W wielu sytuacjach niektóre żywioły

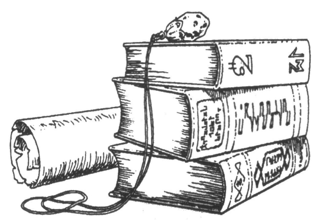
nie mogą być wzywane (np. ognia i ziemi na morzu) lub mają inne właściwości i parametry (moc).

DEZINTEGRACJA [Energia]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot
OPIS: Wyzwala niszczycielską energią, która jest w stanie rozszczepić w niewidzialnie mały pył istotą (i jej ekwipunek osobisty) lub przedmiot, które nie odeprą czaru. W stałych fragmentach skał, ścian itp. dużych obiektach jest w stanie niszczyć tyle fragmentów, dopóki któryś nie odeprze czaru (kolejność, jednorazowa masa, wytrzymałość % itp. ustalane są przez MG w zależności od materiału np. w miękkiej skale tworzy dziurą o średnicy 2 m).
Uwaga: ten czar jest w stanie zniszczyć jednorazowo każdą magiczną barierą lub energetyczną strefą ochronną itp.

WEZWANIE POKONANEGO [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Pozwala przywołać do czasowego istnienia (odtworzyć) zmarłą (i nie wskrzeszoną) istotą, wywodzącą się z tego Planu Egzystencji, pod warunkiem, że zginęła wyłącznie z ręki Maga (i nikt mu w tym nie dopomógł). Posiada ona cechy i zdolności, jakie miała w momencie śmierci, a także dysponuje zniszczonymi doszczętnie w chwili jej śmierci przedmiotami. Taka istota (wraz z rzeczami) rozwiewa się w momencie jej ponownej śmierci lub po dniu, przy czym przez całe powtórne życie służy Magowi najlepiej jak umie. Mag kontroluje taką istotą podświadomie, ponadto w momencie skupienia jest w stanie porozumiewać się z nią telepatycznie.

UTRWALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjalny
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala w zależności od wydanego PM spowodować, by dany czar (który rzuci się zaraz po tym czarze) został na danym magicznym, jednolitym (najlepiej kamiennym) i nieruchomym obszarze (ew. spełniającym te warunki przedmiocie, ale w żadnym przypadku nie na istocie). Jeżeli Mag wyda 10–krotnie większy PM niż on potrzebuje do rzucenia, czar może zostać na danym obszarze, dopóki ktoś wchodząc na ten obszar lub używając przedmiotu magicznego nie wywoła jego jednorazowego efektu (uaktywnienia). Przy wydaniu 100 razy większego PM Mag jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak: obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp). W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę) zwiększając jeszcze 10–krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie czaru decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałą, jaki zajmuje obszar lub wręcz zmienia jego działanie.
Uwaga: pozostałością po rzuceniu tego czaru jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga), którego zniszczenie lub jakiekolwiek zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia (aczkolwiek założenie na niego blokady PM chroni przed wilgocią itp).

DZIESIĄTY KRĄG



ŻYCZENIE [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Maga w celu przyniesienia korzyści magii (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizacją. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy.

Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

PŁOMIEŃ ŻYCIA [Energia]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 + 1k10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole
OPIS: Tworzy magiczne płomienie, które każdej istocie stojącej w ich obrąbie regenerują całą Żywotność pod koniec każdej rundy. Czar ten działa na zasadzie uleczenia, ponadto są w stanie natychmiastowo spalić każdego martwiaka, który znajdzie się w ich zasięgu (chyba, że posiada on aktualnie efektywną antymagią).

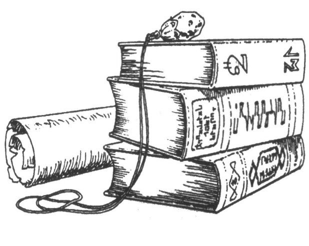
KLON [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Od dotykanej osoby potrafi oddzielić jej idealny duplikat (oczywiście tylko cielesny, tzn. bez jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów itp.). Klon taki jest w stałym letargu, dopóki postać nie zażyczy sobie (trwa 1 rundę i jest udane po % rzucie połową UM) przenieść do niego swojej świadomości (% rzut na szok czy przeżyje to przejście), pozostawiając swoje (które wpada w analogiczny letarg). Przeniesienie się do ciała klona może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Od tego momentu ciało klonu jest własnym ciałem postaci (młodszym), a poprzednie w przyszłości może służyć jako klon.
Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego klona.

NADWCIELENIE [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Mag
OPIS: Mag jest w stanie stać się dowolną istotą, z którą się długo (min. przez 24 godziny) stykał (nie identyczną, ale tej samej płci i rasy). Będąc w tej postaci posiada on wszystkie jej naturalne zdolności i przemiany z którymi się empirycznie (np. na własnej skórze) i szczegółowo zetknął, średnie (dla rasy) cechy (współczynniki) itp., chociaż bez jej ekwipunku. Umysł, wolą, UM, czary itp. cechy Mag zachowuje własne, ale w dowolnej chwili, gdy zechce (lub instynktownie) zachowuje się jak normalny przedstawiciel tego gatunku.
Uwaga: obecność lub brak poszczególnych zdolności ustala MG.

ROZDWOJENIE JAŹNI [Szok]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Dotknięta istota (% rzut na akt. ZR zmniejszony o obroną przeciwnika), która nie odparła czaru (4) staje się na stałe nienormalna (zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np. z głodu to po ew. wskrzeszeniu nadal zachowuje ten chorobowy stan, który uleczyć można tylko regeneracją umysłu). Rzucając na siebie ten czar uzyskuje się podwójną rozdzielczość umysłu pozwalającą na wykonywanie dwóch niejednakowych i niesprzecznych czynności np. czytać i rozmawiać, walczyć wręcz i używać nieuwierzenia itd., zależnie od sytuacji.

PIERWSZY KRĄG SPECJALNY

ASTRALNA CIELESNOŚĆ [Petryfikacja]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)



OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Daje możliwość przystosowania organizmu dowolnej istoty do bytowania w warunkach każdego Planu Egzystencji, tak jakby była istotą z danego planu. W niektórych okolicznościach (bramy antymagii itp.) czar ten może przestać działać.
Uwaga: czar ten przed niczym dodatkowo nie chroni.

PROMIEŃ ISTNIENIA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: promień o średnicy 2 metrów i długości 1 metra/POZ (ew. specjalny)
OPIS: Wyzwala energią, która w postaciach będących w zasięgu gigantycznego promienia zadaje 10–1000 ran + 10/POZ Maga i jeśli postać nie odeprze czaru (5) jej ciało (ew. zwłoki) razem z ekwipunkiem osobistym, który ze sobą nosiła przenosi na dowolny (oczywiście losowy lub ustalony przez MG) Plan Egzystencji (z ew. sprawdzeniem szoku czy to przeżyje). W niektórych sytuacjach czar ten może mieć inne (zależnie od sytuacji i MG) efekty (np. martwiaka zamienia w najzwyklejszego trupa czy to co po nim zostało, jeśli zginął od tego czaru, a nie został odesłany na inny Plan Egzystencji albo żywioł automatycznie z powrotem kieruje na jego macierzysty Plan Egzystencji).

WYCHWYCENIE UMYSŁU [Szok]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 55 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten wywołuje w istocie, która nie przetrwa tego przejęcia duszy (świadomości) %–owy rzut na odporność nr. 4 – potrójny efekt:

Po pierwsze istota taka przechodzi pod całkowitą kontrolą Maga jakby była pod wpływem czaru przejęcie istoty (M. przejmuje całkowitą kontrolą nad umysłem tej istoty, tak jakby sam kierował tą postacią z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja). Postać taka wykonuje wszystko co każe jej Mag bez możliwości wyrażenia na to braku zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub Maga, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) niszczy ten efekt czaru. Mag kieruje taką postacią automatycznie (podświadomie, jakby zostawił w niej własny umysł), a ponadto może telepatycznie kontaktować się z nią w każdej chwili (chociaż wymaga to jego koncentracji).

Po drugie Mag w momencie koncentracji ma szansą uzyskać każdą informacją, którą posiada dana istota (oczywiście prawdziwą i bez względu czy ją ona ukrywa, chwilowo zapomniała, czy mimo konkretnych danych jeszcze tego nie przeanalizowała). Szansa na uzyskanie takiej informacji wynosi 5%/godziną penetracji (poprzez koncentracją) umysłu ofiary, przy czym % rzut sprawdzający ją wykonuje co każdą godziną penetracji umysłu.

Trzecim efektem, którego zażyczyć sobie może Mag jest wymazywanie doświadczenia postaci, przy czym może (po 12 godzinach koncentracji) anulować 10% jej doświadczenia na stałe w ciągu jednego dnia, przy czym najszybciej jedenastego dnia dusza takiej ofiary rozpada się.
Uwaga: Mag maksymalnie jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 Mądrości powyżej 50 i w dowolnym momencie może przerwać czar, jednakże bez możliwości wpłynięcia na jego trzeci efekt, jeśli go już wcześniej narzucił.

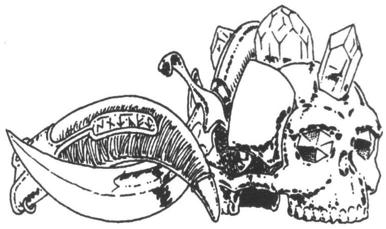
TRZĘSIENIE ZIEMI [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 4 km kwadratowe/POZ
OPIS: Przywołuje ogromną energią z innych Planów i wywołuje niekontrolowany, sztuczny kataklizm w postaci trzęsienia ziemi, zaczynający się z miejsca, które widzi Mag i rozchodzący się na wskazany obszar (oczywiście realny do dotarcia kataklizmu). Trzęsienie ziemi objawia się m.in. potężnymi uskokami (przez 2–20 rund) i każda istota ma 1%/POZ Maga, że wpadnie w danej rundzie w szczeliną. Jeżeli taka ofiara nie jest zaskoczona (sprawdza się to % rzutem na SZ aktualną) i utrzyma równowagą (% rzut na ZR aktualną – 1/ POZ Maga), to jest w stanie nie wpaść do szczeliny. Luźno leżące przedmioty (ew. trupy, itp) mają dwukrotnie większą szansą na wpadniecie do szczelin.
Uwaga: osoba w szczelinie, jeśli z niej nie wyleci, ginie po 1–5 rund od momentu wpadnięcia od zmiażdżenia (ew. uduszenia). Jeśli czas w którym ma zamknąć się szczelina wychodzi poza długość trwania czaru, oznacza to, że trzęsienie ziemi ustało nim szczelina się zamknęła.

STARCIE MAGII [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (ew. 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1/10 SZ maga liczonej w metrach.
OPIS: Na danym terenie przed Magiem roztacza się niszczycielska fala antymagii niszcząca na stałe każdy istniejący efekt czaru, każdy obiekt (przedmiot itp.) magiczny, który nie odeprze tego czaru na połową swej odporności na energię. Istotom magicznym i posługującym się magią na określony czas (rundę/POZ) odbiera wszystkie zdolności i przemiany magiczne, w tym i możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE

PIERWSZY KRĄG



CZARNY POCISK (Elektryczność)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: daleki
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wywołuje czarną (niewidzialną w ciemności) iskrę – pocisk zawsze trafiającą w cel (też po łuku) i zadającą 1k10*10 obrażeń + 1k10*10 obrażeń na każde 10 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę po udanej obronie przed elektrycznością (pozytywny % rzut na odporność nr. 9).

UTRZYMANIE PRAWDY (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ
OPIS: Zaklęcie to obejmuje istotę (istoty), która chwilę wcześniej zadeklarowała zachować dla siebie daną tajemnicę. W momencie gdy postać decyduje się w dowolny sposób zdradzić ową wiadomość, tedy tuż przed zdradzeniem sedna sprawy (decyduje MG) musi ona wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4) inaczej umiera. Gdy deklaracja zachowania danej wiadomości była nieprzymuszana (dobrowolna), to rzut na przetrwanie sprawdza się względem połowy wartości tej odporności. Po udanym lub nieudanym przeżyciu wydania wiadomości czar ten przestaje działać na ofiarę. Wcześniej można się go pozbyć tylko poprzez zdjęcie klątwy.

SFERA BÓLU (Szok)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund + 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra + 1 metra/2 POZ
OPIS: Czar ten przez pewien czas roztacza wokół czarnoksiężnika magiczną sferę. Każda żywa istota, w rundzie w której znalazła się w jej zasięgu musi wykonać % rzut na Szok (odporność nr. 4). Nieudany oznacza, że postać odczuwa straszny ból, uniemożliwiający jakiekolwiek działanie. Ofiarę taką traktuje się w tedy jakby miała tylko bierną swoją obronę (to znaczy tylko ze zbroi i ew. magii). Ból mija w momencie znalezienia się poza zasięgiem sfery, po ustaniu jej działania lub gdy na początku którejś z nowych rund zostanie pomyślnie wykonany % rzut na odporność nr. 4.

ZATRUCIE POKARMU/ WODY (Trucizna)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 metr sześć. +1/5 POZ
OPIS: Czyni porcję jedzenia lub wody niezdatną do spożycia (nieświeżą, cuchnącą, itp.). W wypadku jej spożycia zadaje 1k100 obrażeń +10/POZ czarnoksiężnika.

NIEWIDZIALNOŚĆ DLA UMARŁYCH (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/10 POZ) może stać się niewidzialną dla istot martwych (martwiaków), a także dla lykantropów i istot wywodzących się ze Sfer Egzystencji związanych z Nekromancją. Warunkiem zachowania niewidzialności jest fakt, że nie wykonuje się czynności agresywnych lub/i energicznych. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć martwą ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony tylko względem połowy SZ aktualnej). Istoty przed którymi chroni te zaklęcie nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.

Uwaga: Postać broniąca się biernie przed martwiakami będąc w niewidzialności ma premie do obrony liczone z całej wartości ZR aktualnej.

PRZERAŻENIE (Sugestia)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/POZ
OPIS: Wywołuje paniczny strach w umyśle istoty, która nie odparła go udanym % rzutem na odporność nr. 2. Przerażona ofiara z maksymalną prędkością (sprintem) stara się uciec jak najdalej od czarnoksiężnika. MG powinien uwzględnić zmęczenie podczas ucieczki. Na początku każdej kolejnej rundy ucieczki ofiara wykonuje % rzut na sugestię (odporność nr. 2) – rzut udany oznacza przerwanie działania czaru. W momencie, gdy przerażona postać nie może uciec, tedy wykonuje % rzut na szok (odporność nr. 4). Udany kończy działanie strachu, zaś nieudany powoduje, że postać mdleje na 1k10 rund. Po odzyskaniu świadomości efekt czaru także już nie działa na nią.

MARTWY SŁUŻĄCY (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Tworzy półmaterialną, widmową postać w wyglądzie przypominającą rzucającemu znaną uprzednio osobę. W zależności od życzenia czarnoksiężnika (i realizmu MG) istota taka ma połowę PR pierwowzoru. Dysponuje także połową SF i MD którą ma czarnoksiężnik. Postać taka na życzenie Czarnoksiężnika może także stawać się widzialna lub niewidzialna dla wszystkich lub konkretnych osób. Niekiedy jej wygląd, zachowanie lub/i sytuacja mogą przestraszyć pierwszy raz widzącą ją osobę. Czar ten nie działa na istoty żywe, ani przedmioty w ich posiadaniu, czy przywiązane do czegoś (zależnie od MG). W praktyce martwy służący służy do przenoszenia różnych przedmiotów i do wykonywania prostych czynności w których posługuje się SF. W usługiwaniu tym może poruszać się za pomocą wolnego latania (maksymalnie w ciągu rundy jest w stanie pokonać 5 metrów). Polecenia wykonywane przez niego muszą być podane słownie i z bliskiej odległości, przy czym pierwszeństwo w wykonaniu mają rozkazy czarnoksiężnika. Wydawane polecenia powinno się bardzo dokładnie precyzować, gdyż jak każda istota dysponująca śladową INT (równą 1 pkt) będzie ona "bardzo dokładnie" je wykonywała. Martwy służący rozmywa się i czar przestaje działać w momencie, gdy postać ta znajdzie się w promieniach słońca lub magicznego światła. Dodatkowo istota ta ulega z niszczeniu w momencie jej jakiegokolwiek zranienia czynnikiem fizycznym, magicznym lub gdy czarnoksiężnik rzuci ponownie ten czar.

MASKA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: twarz
OPIS: Tworzy iluzję zmieniającą zewnętrzne rysy twarzy, ale nie cechy rasy, płci, aktualnego stanu fizycznego (rany). Czar trwa dopóki ktoś nie wykona udanego nieuwierzenia i nie zniszczy jej następnym, albo nie dotknie tej twarzy.

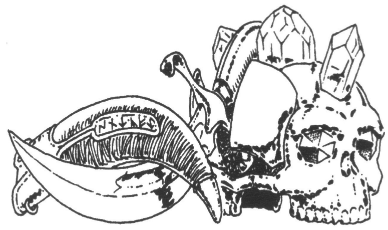
CIEMNOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2m + 2m/5POZ
OPIS: Wokół jednego miejsca roztacza magiczną ciemność nieprzebytą dla wzroku (tylko czarnoksiężnicy i większość martwiaków w niej lub przez nią widzą). Taką ciemność może zneutralizować każde typowe magiczne światło, o ile ilość Źródeł magicznego światła nie jest więcej niż Źródeł ciemności. Bezpośrednio padające promienie słońca działają jak magiczne światło (1 Źródło). W wypadku równej ilości Źródeł magicznego światła – ciemności tworzy się półmrok. W przypadku większej ilości źródeł ciemności utrzymuje się ona – i odwrotnie, gdy Źródeł światła jest więcej.
Uwaga: Wejście w zasięg tego czaru niektórych martwiaków, jak cienie, zmrocze, itp. leczy jednorazowo 100 obrażeń, po czym czar ten mija.

PRZEJĘCIE MARTWIAKA (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.

CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwiaki + 1 martwiak/2 POZ
OPIS: Martwiaki, które nie odparły zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. 3) znajdują się odtąd pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (jakby zostawił w nich cząstkę swego umysłu np. świadomość).

DRUGI KRĄG

NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół (specjalny)



OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdą się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1), to chcąc iść nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubezwłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest prawie w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

ZAWEZWANIE MARTWIAKA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 10 PM/typ martwiaka, plus ew. specjalny (10 PM/typ)
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjalny)
OPIS: Sprowadza ze Sfery Egzystencji Negatywnej (martwiaczej) w obręb Sfery Egzystencji Materialnej osobniki danego, jednego typu martwiaka. Są to istoty najczęściej powstałe z orków, ludzi lub z innej pospolitej rasy. Poziom doświadczenia wezwanego martwiaka odpowiada połowie POZ czarnoksiężnika (zaokrąglając w dół). Maksymalnie przywołanych istot może wynosić 1 + 1/POZ czarnoksiężnika, zmniejszone dodatkowo o 1 na każdy nr. przywoływanego typu martwiaka. Przykładowo czarnoksiężnik z 3 POZ może wezwać 2 szkielety lub 3 zombie. Za dodatkową jeszcze "opłatą" 10 PM/typ martwiaka są one w stanie wykonywać polecenia czarnoksiężnika i to analogicznie jak w wypadku czaru Przejęcie martwiaka, z tym, że nie może rozkazać im popełnić samobójstwa (itp). Po upływie 5 rund/POZ czarnoksiężnika, w momencie zakończenia walki lub indywidualnie, w momencie "śmierci martwiaka" przestaje je wiązać zaklęcie. Oznacza to powrót z powrotem do Sfery Negatywnej Egzystencji. Czarnoksiężnik nie dostaje doświadczenia za zabicie swoich martwiaków – najczęściej wręcz odwrotnie traci je analogicznie, jeżeli niszczył je świadomie (oczywiście nie dotyczy to dobrych charakterów). Wezwanie martwiaka można rzucać tylko raz dziennie, chyba, że dodatkowo rzucony został czar: Otwarcie szczeliny (wtedy choćby co rundę, ponadto 20–to krotnie wydłuża to czas przebywania martwiaków na tym planie egzystencji).
Wyróżnia się następujące typy martwiaków:
1 typ obejmuje: zombie, utopce, szubieniczniki
2 typ obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki
3 typ obejmuje: ghule, nagrobce, cmentarnice
4 typ obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy
5 typ obejmuje: południce, trupoń, zjawy
6 typ obejmuje: mumie, struchlece, strzygi
7 typ obejmuje: upiory, upiornice, upiorniki
8 typ obejmuje: duchy, wizje, widma
9 typ obejmuje: wampiry, wampirzyce, cmentary
10 typ obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy

CIEMNA STRONA KSIĘŻYCA (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segment
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik
OPIS: Czar ten może jednorazowo być rzucony podczas przesilenia nowiu (pełnia księżyca). Daje on szansę równą 5%/POZ, że do następnego nowiu czarnoksiężnik zyska 10 pkt +10 pkt/5 POZ większe szczęście we wszystkich (zależnie od MG) wykonywanych czynnościach. Dodaje się tę premię np do Trafienia, OB, UM, WI, a także w przypadku wykonywania wielu zdolności profesjonalnych, zawodowych, a także w wypadku % sprawdzania czynników losowych. O tą wartość w tym czasie zwiększa się antyodporność rzucanych czarów.
Uwaga: Jeżeli szansa wykonania danej czynności jest naturalnie mniejsza od 10%, to czar ten nie wpływa na nią.

BEZNADZIEJNOŚĆ (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Postać, która nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr. 2 (sugestia) traci wiarę w sukces dotychczasowych działań. Oznacza to, że przestaje ona cokolwiek robić w tym kierunku i np. próbuje wycofać się z danej sytuacji, ew. o poddaniu się. W momencie zagrożenia życia, o ile w żaden sposób nie można uciec postać będąca jeszcze pod jego wpływem robi dodatkowy rzut obronny na sugestię i jeśli jej się nie uda, to poddaje się (choć w przypadku udanego rzutu czar na nią przestaje działać).

CZASZKA STRAŻNICZA (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 czaszka (ew. 2 metry wokół niej)
OPIS: Czar ten umagicznia daną czaszkę, tak że aż do momentu jej kompletnego zniszczenia towarzyszy jej specyficzna aura. Powoduje ona, że każdy, kto znajdzie się w zasięgu 2 metrów od czaszki w każdej rundzie przebywania musi wykonać % rzut na strach (odporność nr. 2). Nieudany rzut oznacza, że postać jest przerażona – a więc towarzyszy jej efekt, jak przy czarze o tej samej nazwie (Przerażenie). Aura emanowana przez czaszkę nie działa na postacie, które znajdowały się przy niej w momencie rzucania tego czaru. Zniszczenie mechaniczne lub magiczne czaszki zamienia ją w obłoczek trującego gazu (w zamkniętym pomieszczeniu utrzymuje się on przez k10 rund). Istoty, które w tym momencie znajdowały się około 2 metrów od czaszki są narażone na zatrucie gazem. Jest to możliwe, jeżeli nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7 (gazy, wyziewy). Nieudany rzut oznacza jednorazowe otrzymanie 2k100 obrażeń.

CZARNA PRZEMIANA (Polimorfia)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 50 PM + 100/typ martwiaka
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny (2k10 rund na przeistoczenie się)
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala zamienić się w dobrze sobie znany (np. przez minimum 1 dzień/typ) rodzaj martwiaka. Może to być dowolny, znany czarnoksiężnikowi typ, choć nie wyższy od połowy jego POZ (zaokrąglając w dół). Nowe obleczenie traktowane jest analogicznie do martwiaka z POZ 0 i jest tej samej rasy co czarnoksiężnik. Zdolności danego typu martwiaka, oraz ogólnomartwiacze mogą być tylko używane pod 2 warunkami. Po pierwsze, jeżeli nie są to specjalne zdolności związane z rodzimą dla martwiaków Sferą Egzystencji Negatywnej (np. specyficzne pożywianie się, wyssanie energii życiowej, lat, żywotności, itp – zależnie od MG), a po drugie muszą być dobrze znane czarnoksiężnikowi, tzn uprzednio udanie przeanalizował taką zdolność na "trupie" martwiaka, który jej przy nim używał. W praktyce analiza takiej zdolności trwa k10 godzin i wymaga udanego % rzut na 1/2INT – 10pkt /typ martwiaka. W nowym ciele czarnoksiężnik zachowuje własną INT, MD, wolę (możliwość działania), Energię życiową, zaś inne współczynniki są odpowiednio przeliczane. Poza nielicznymi wyjątkami (rodzaje martwiaków posiadające umiejętności – odwzorowanie zdolności i dostosowanie) czarnoksiężnik nie może rzucać czarów i używać zdolności profesjonalnych, a także dostaje tylko 1/2 część przynależnych mu PD. Po śmierci takiego martwiaka (którym jest czarnoksiężnik), po rozproszeniu magii (itp) lub na życzenie czarnoksiężnika czar mija i czarnoksiężnik w przeciągu 2k10 rund odzyskuje pierwotną postać. Wszelkie obrażenia (ubytki, itp) w 90% regenerują się, aczkolwiek nie wskrzesza to czarnoksiężnika, jeśli pod postacią martwiaka został zabity. Podczas tej przemiany istnieje ryzyko, że rzucający czar nie przetrwa tego przemienienia. Stanie się tak, jeżeli w momencie przemienienia w martwiaka postać nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 4 zmniejszoną o 10 pkt na typ martwiaka. Dodatkowo przemieniający się traci tyle energii życiowej, ile wynosi typ martwiaka w którego się przemienił. Nadużywanie więc tego czaru może doprowadzić do faktycznego zamienienia się w martwiaka, z tym, że już nie na tak dobrych warunkach jak powyżej.

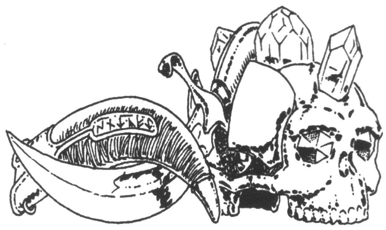
DUSZENIE (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/5 POZ
OPIS: W każdej rundzie, w której postać nie odeprze sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) zyskuje przekonanie, że jest niezwykle mocno duszona za gardło. W praktyce oznacza to otrzymanie w takiej rundzie k100 obrażeń (psychicznych) + tyle ile wynosi 1/4 część SF rzucającego czar. Wrażenie duszenia mija w momencie śmierci, utraty przytomności (np w agonii) lub po pierwszym udanym odparciu czaru.

TRUJĄCE SŁOWA (Sugestia)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ, ew. (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/2 POZ (w każdej rundzie)
OPIS: Po rzuceniu tego czaru czarnoksiężnik przez 1 rundę/POZ mówiąc do określonych osób wywołuje efekt oczarowania. Oznacza to, że postacie, które nie odparły czaru (% rzutem na odporność nr. 2) zmieniają aktualne nastawienie na o o klasę korzystniejsze (np. z wrogiego na neutralne, a z neutralnego na przyjazne). Czar ten nie ma efektu w trakcie rozpoczętej już walki lub w skrajnych wypadkach wrogości (szał, rozpacz, zemsta).

CIEMNA POŚWIATA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Wywołuje magiczną, ciemną poświatę wokół czarnoksiężnika. Powoduje ona, że postać widząca ją, która nie odeprze zaklęcia (% rzutem na odporność nr. 3) traci animusz i wacha się w takiej rundzie zaatakować czarnoksiężnika (powstrzymując jakąkolwiek w jego stronę). W praktyce postać traci taką całą rundę i nic więcej już w niej nie może robić.

ANIMACJA MARTWEGO (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1k10 godzin)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 martwa istota
OPIS: Jest w stanie spowodować by każde martwe, kompletne fizycznie i nierozłożone ciało posiadło ponownie dawną naturalną zdolność ruchu, ale bez jakiejkolwiek aktywnej formy świadomości (a więc nie może np. aktywnie walczyć). Animowana istota posiada na nowo ŻYW, SF i wyparowania, ale traktowana jest jakby była zombim z POZ równego połowie POZ poprzedniego istoty. W zasięgu bliskim animowana martwa istota jest kontrolowana podświadomie przez czarnoksiężnika, ale poza tym zasięgiem czarnoksiężnik musi ją w skupieniu kontrolować (inaczej czar mija).
Uwaga: Podczas skupienia się na kierowaniu taką istotą czarnoksiężnik zyskuje możliwość widzenia i słyszenia jej zmysłami (zależnie od MG).

TRZECI KRĄG



WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 20 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (w zasięgu jej wzroku)
OPIS: Poddana działaniu tego czaru postać widzi wszelkie rzeczy i istoty niewidzialne (ale nie eteralne).

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota)
OPIS: Wywołuje pozorowany wygląd śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/ niewidoczne rany – brak/obecność powyższych czynników). Każdy kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie wykonuje % rzut na odporność nr. 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałszerstwo.

CZARNY OGIEŃ [Zimno]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 pole + 1 pole/5 POZ)
OPIS: Na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zamrażającego, lodowego "ognia". "Czarny ogień" nie daje ciepła, ani światła, potrafi jednak od zmrożenia zadać 1k10*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku wykonania udanego % rzutu na odporność nr. 8 doznaje się tylko połowę obrażeń.

NOCNY JEŹDZIEC [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Przywołuje półmaterialną, półprzeźroczystą istotę w kształcie uskrzydlonego gada. Wizualnie przypomina ona pteranodona (zwanego w języku orkowym Kia). Postać ta może unieść na grzbiecie ciężar równy 500 pkt SF (125kg) i latać. Lot jej podobny jest do szybowania z prędkością równą 6–10 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności do walki lub obrony (energia), aczkolwiek jej widok może budzić przerażenie wśród istot, które pierwszy raz ją widzą. Kierowana jest zawsze podświadomością czarnoksiężnika który ją sprowadził, ew. tego kto ją dosiada. Zranienie bronią magiczną, czarem, kataklizm (itp.) albo zabicie czarnoksiężnika niszczy ją. Ten sam efekt dają jakiekolwiek promienie słoneczne bezpośrednio padające na nią. Niezbyt dokładne trzymanie się grzbietu lub śmierć istoty podczas lotu może spowodować upadek i obrażenia od wstrząsu (1k100/ 2 metry powyżej 2, itd.). Postać tą można przyjmować jako innoplanową. Jej żywotność równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30 pkt., CH 0 i PR 25. Obrona jej wynika głównie z magii i wynosi średnio 50 pkt. Nie czynią jej też krzywdy przedmioty niemagiczne.

PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola
OPIS: Określoną, jednolitą, płaską (poziomą) powierzchnię, o maksymalnej grubości do 2cm/POZ czarnoksiężnika potrafi zrobić półmaterialną. Istota, która wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskoczy (musi być niezaskoczona i wykonać udany % rzut na akt. ZR) automatycznie je przenika i spada w dół. Czar ten można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

ZEJŚCIE DO ... (piekła) [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Tworzy półrzeczywistej iluzję schodów prowadzących spod nóg postaci w dół (tak naprawdę kieruje on umysł tej istoty do zetknięcia się z obrzeżem jednej ze Sfer Negatywnych). Osoba, która nie odparła hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr. 1) automatycznie "schodzi" po tych schodach i na końcu trafia na swojego sobowtóra. Z nim to musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki postać "pojawia się" z powrotem, przy czym jeśli przegrała, to niestety jako martwa (śmierć umysłowa). Dla innych, postać objęta czarem na czas jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary i na zewnątrz np. dla jej towarzyszy) pada kompletnie nieprzytomna i poza rozproszeniem magii w żaden sposób nie można jej wcześniej ocucić. Po zakończeniu jej umysłowych zmagań jeśli wygrała natychmiast odzyskuje przytomność, ale jeśli przegrała to okazuje się że jest martwa.
Uwaga: Postać będąca pod wpływem jakiejkolwiek aureoli dobra w walce tej jest traktowana względem swego sobowtóra, jakby była przyspieszona (patrz odpowiedni czar u maga).

OTWARCIE SZCZELINY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: szczelina o rozmiarach: długość 2 metry/POZ, szerokości 50cm/POZ i o głębokości 1 metra/POZ
OPIS: Powoduje otwarcie w podłożu głębokiej szczeliny. Umożliwia ona porozumienie się z Negatywną Sferą/Półsferą (np. ze Sferą Egzystencji Martwiaczej), w celu wezwania jego mieszkańców (np. czarem Wezwanie Martwiaka – nawet co 1 rundę). Żywa, niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny w każdej rundzie w niej przebywania traci 1 punkt energii życiowej (nic nie traci, jeśli chroni ją jakaś aureola dobra). Gdy wyczerpie się energia życiowa postać ginie i staje się zombim o POZ o połowę mniejszym niż posiada czarnoksiężnik. Takiej postaci praktycznie już nie można wskrzesić (patrz rozdział Martwiaki). Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, ale inni robią rzut na akt. ZR – 1pkt/POZ czarnoksiężnika. Nieudany rzut oznacza ponowne stoczenie się na

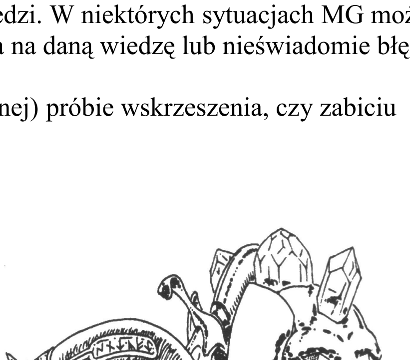
dno. Martwiak, który ponownie dostanie się do szczeliny automatycznie wraca tam skąd przybył. Wezwanie demona, itp istoty przy pomocy szczeliny skraca czas oczekiwania na niego dziesięciokrotnie, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. pentagram jest zbyt mały, aby objąć szczelinę). Po zakończeniu działania czaru szczelina zamyka się, wyrzucając to, co do niej wpadło, a podłoże wraca do stanu identycznego jak przed rozstąpieniem się.
Uwaga: Szczeliny nie można otworzyć, jeśli pod podłogą znajduje się pusta przestrzeń lub podłożem jest sypki piasek, woda, itp.

CZARNY ORĘŻ [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: pojedyncza sztuka niemagicznej broni
OPIS: Dotknięta broń czasowo staje się silnie magiczna. Istocie, która zostanie nią zraniona zadaje dodatkowo 2k10*10 obrażeń. Ewidentnie dobra zraniona postać broni się dodatkowo przed paraliżem (% rzutem na odporność nr. 6). Nieudany rzut oznacza do końca następnej rundy fizyczny paraliż (postać słyszy, czuje i widzi, jednak nie ma kontroli ciałem). Obrażenia zadane tą bronią mogą być leczone tylko magicznie lub przy pomocy Przywrócenia witalności.
Uwaga: Czaru tego nie można "utrwalić" zakładając na broń blokadę PM.

MARTWE OCZY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: własne oczy
OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego zaklęcia potrafi tak przemienić swoje oczy, że upodobniają się one po części do martwiaczych. Dzięki temu potrafi widzieć w ciemnościach na zasadzie infrawizji, oraz wzrokowo odróżniać żywe istoty od martwych.
Uwaga: Zaklęcie to zawsze przestaje działać w momencie, gdy promienie słoneczne padną na twarz (ew. ktoś rzuci mu magiczne światło na oczy).

ROZMOWA Z DUSZĄ [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Zaklęcie to jest w stanie zadziałać tylko, jeżeli zostanie rzucone na trupa z całą zachowaną czaszką lub na martwiaka. Po rzuceniu tego czaru astrolog jest w stanie w podświadomości nawiązać konwersację z duszą tej istoty. Jest to jednak skuteczne, jeżeli za życia posługiwała się ona językiem, który zna aktualnie rzucający ten czar. W wypadku gdy powyższy warunek jest spełniony tedy skupiony nad tym astrolog przez najbliższych kilka rund jest w stanie rozmawiać tak jakby z tą istotą. W wypadku rozmowy z trupem jest w stanie dowiedzieć się tylko o rzeczach związanych z jego przeszłością za życia. W formie konwersacji w 1 rundzie czar ten pozwala coś zakomunikować, zadać pytanie, albo wysłuchiwać odpowiedzi, jednakże nie może się w niej znaleźć więcej niż 10 słów. Zastanawianie się, błędnie sformułowanie pytanie, czy dowiadywanie się o rzeczy bardzo skomplikowane bardzo skraca czas otrzymywania odpowiedzi lub wręcz uniemożliwia jej uzyskanie [MG może korzystać ze stopera]. Podczas tego kontaktu dusza nie kłamie, jednakże w wypadku niezgodności charakteru z czarnoksiężnikiem lub jeżeli postać ta jest, czy była jemu wroga, tedy może mówić zagadkami, albo w inny sposób zbaczać z możliwości udzielenia właściwej odpowiedzi. W niektórych sytuacjach MG może założyć szansę, że dana dusza mało pamięta (np. poza ostatnim rokiem życia), jest za głupia na daną wiedzę lub nieświadomie błędnie ją interpretuje (itp).
Uwaga: Czarem tym nie można połączyć się z duszą, która uległa rozpadzie np. po (nieudanej) próbie wskrzeszenia, czy zabiciu przez specyficzną magię lub martwiaki.

CZWARTY KRĄG



AUREOLA NEKROMANCJI [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (specjalny)
OPIS: Wokół czarnoksiężnika roztacza się małą sfera. Każdej żywej istocie, która znajdzie się wewnątrz niej wysysa automatycznie ŻYW zadając co rundę 1 ranę/POZ czarnoksiężnika. Przed efektem tym chroni tylko AntyMagia i niektóre czary, jak np. Aureola

Dobra. Wyssana ŻYW na okres 10 rund/POZ o tyle samo zwiększa akt. ŻYW czarnoksiężnika. W jednej rundzie czar ten potrafi zbierać ŻYW od wielu istot.

OSŁABIENIE [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odeprze tej energii traci na okres dnia połowę swojej aktualnej żywotności. Oznacza to, że jeśli dostanie odpowiednią ilość obrażeń to może zostać zabita (mimo potencjalnej większej żywotności). Efekt tego czaru może zniweczyć tylko uzdrowienie, regeneracja ciała (itp), oraz ew. udane rozproszenie magii.

CHORAŁ [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/3 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół + specjalny
OPIS: Czar ten wywołuje potrójny efekt – po jednym na przemian w każdej rundzie trwania.
W pierwszej rundzie trwania na danym obszarze pojawia się magiczna ciemność (patrz czar: Ciemność), w której nic kompletnie nie widać. Walka i Obrona w tym momencie jest ograniczona (patrz rozdział Walka). Pojawienie się ciemności w tej rundzie potrafi także oślepić osoby nie przyzwyczajone do niej. Na okres k10 rund zostają więc oślepieni wszyscy, którzy nie wykonali udanego % rzutu na odporność nr. 1. W następnej rundzie ciemność znika, za to rozlega się niesamowita muzyka (tzw. potępieńczy śpiew). W postaciach, które nie przetrwają jego efektu (co sprawdza się udanym % rzutem na odporność nr. 4) wywołuje stan paraliżu umysłowego. Trwa on 1k10 rund. W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje czarnoksiężnik – jeśli nie może to automatycznie w centrum czaru) pojawia się eksplozja zimnego ognia. Zajmuje ona obszar o średnicy 1 pola + 1pola/5 POZ czarnoksiężnika. Od zmrożenia jest w stanie ona zadać 1k10*10obrażeń/5 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność nr. 8. Po tej rundzie cykl ewentualnie zaczyna się powtarzać (rozpoczynając od rundy z ciemnością).

KOSZMAR SENNY [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: W posiadającej inteligencję postaci, która nie odeprze czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 2) przez okres najbliższych nocy (codziennie podczas snu) wywołuje niesamowicie horrorystyczne sny, których główną ofiarą jest ta postać. We śnie takim pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki, itd zależnie od fantazji czarnoksiężnika (ew. MG), ale z przeciwnościami porównywalnymi do własnych możliwości (np. sobowtóry). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy tego przeżycia, inaczej jako zbyt nierealistyczny obraz może tej nocy nie zadziałać (oczywiście gra gracza i MG może ostro to modyfikować, itp). Jeżeli taka postać zginie we śnie, to budząc się musi wykonać rzut % na przeżycie (4 – szok), czy nie spowodowało to jej śmierci umysłowej.

NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

CZARNA ZBROJA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (20 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to podwaja aktualną Obronę używanej zbroi (nie dotyczy tarczy) na zasadzie czynienia wokół niej magicznej ciemnej otoczki. Dodatkowo także daje wyparowania chroniące przed obrażeniami w wysokości 10pkt/POZ czarnoksiężnika.
Uwaga: Czar ten trwa dwukrotnie krócej (czyli 10 rund/POZ) jeśli zbroja jest już magiczna.

ODESŁANIE ZŁA/DOBRA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota innoplanowa (specjalny)
OPIS: Potrafi odesłać do macierzystej Sfery Egzystencji istotę obcą sferze w obrębie której rzucany jest ten czar. Zaklęcie poskutkuje tylko jeśli ofiara czaru jest o ewidentnie złym, dobrym lub neutralnym charakterze i przy okazji nie odeprze tego czaru (% rzutem na odporność nr. 3). W wypadku istot nie przygotowanych do takiego przejścia należy sprawdzić (% rzutem) odporności nr. 4 (przetrwanie), czy nie będzie to dla nich zabójcze.

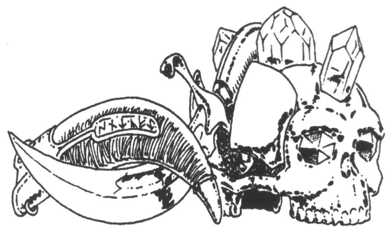
ZATAJENIE [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Pozwala na określony czas ukryć ewidentność charakteru w danej istocie, kłamstwo (przed jego magicznym wykryciem), ew. określony efekt czaru np. oczarowanie, przejęcie. W niektórych sytuacjach MG może pozwolić, by zaklęcie to miało jeszcze inne zastosowania, np. zataja działanie trucizny, bólu, piętna. Istota zatajająca swą jakąkolwiek aurę dobra, zła lub neutralności przez okres trwania czaru nie jest w stanie korzystać z tej aury.

WEZWANIE SŁABSZEJ MOCY ZŁA [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund + ew. 1k10 godzin
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ + ew. specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota z obcej sfery egzystencji
OPIS: Zaklęcie to pozwala skontaktować się i ewentualnie wezwać przy pomocy znanego imienia każdą istotę innoplanową o ewidentnie złym charakterze. Przykładowo może być to jakiś goriash, pseudodemon, półdemon, słabsza mastuga. Aby zaklęcie zadziałało należy poprawnie wymówić osobiste imię takiej istoty (tzw pierwsze i prawdziwe), musi ona mieć zdolność przedostania się w obręb danej Sfery Egzystencji i musi się zgodzić na to. W pierwszej fazie wzywania trwającej maksymalnie 6 rund/POZ czarnoksiężnika, dogaduje się on z nią telepatycznie pod jakimi warunkami zechce przybyć i ewentualnie służyć. Ustalany też jest na jak długi okres czasu przybędzie. Zapłatą za umowę mogą być np. pieniądze, ofiary, PM, lata (wysysane), itp – zależnie od istoty, czarnoksiężnika, MG i sytuacji. W zależności od CH dogadującego się (zmodyfikowanej np. do połowy) istota ta może zawierzyć propozycji. Oznacza to w praktyce pojawienie się jej w określonym miejscu w obrębie danej Sfery Egzystencji. Zależnie od mocy przywoływanej istoty może to nastąpić w przeciągu rund, godzin lub dni. W zależności od poprzednich ustaleń przyzwana istota najczęściej skrupulatnie wykonuje powierzone jej zadanie. W wypadku niedotrzymania umowy przez czarnoksiężnika istota ta może dochodzić swych praw innymi metodami np. agresją, wezwaniem pobratymca, itd (zależnie od MG). Czar ten nie dotyczy większości potężnych istot z obcych Sfer Egzystencji (w tym np. arcydemonów, arcymastug i wysokopoziomowych typowych przedstawicieli Sfer Negatywnych. Zawsze istnieje też możliwość, że rzucający czar padnie ofiarą istoty z którą się kontaktuje, szczególnie, że zna jej prawdziwe imię, a ona ma zły charakter. Sprowadzona tym czarem istota wraca samoistnie, kiedy zechce (jeśli ma taką możliwość), albo pod wpływem pewnych czarów (patrz np. czar Odesłanie zła/dobra).
Uwaga: W wielu sytuacjach czar ten może mieć inne zastosowanie np. zwiększy zauważenie przez złe bóstwo, pozwala przekazać ważną wiadomość, itp (zależnie od MG).

PROMIEŃ NEKROMANCJI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Z dłoni czarnoksiężnika ku wybranej (wzrokiem) istocie biegnie ciemny pas. Potrafi on osiągnąć cel sunąc nawet po łuku.

Ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na odporność nr. 5 (energia). Nieudany oznacza, że odnosi ona 1k10*10 obrażeń +10obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Po zranieniu (w przeciągu 5 segmentów) promień powraca do rzucającego i wtapia się w niego. W praktyce oznacza to, że na okres 60 rund/POZ czarnoksiężnika zostaje zwiększona akt. jego ŻYW o wartość połowy obrażeń zadanych przez promień ofierze.

PIĄTY KRĄG



LALKA [Petryfikacja]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1–10 godzin
ZASIĘG: dotyk (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Czarnoksiężnik przy pomocy tego czaru może umagicznić ulepioną z gliny i gałganków lalkę. Jeżeli do jej stworzenia użyto jakąkolwiek część ciała danej osoby (jak pojedynczy włos, paznokieć, itp fragment ciała) i całość tworzy jakby małego jej sobowtóra, czarnoksiężnik ma % szansę równą sumie: 5 pkt/POZ i 1/10 części akt. ZR, że wykona odpowiednio wierną kopię ofiary. Jest to możliwe, o ile oczywiście dokładnie wcześniej przyglądał się ofierze. Jeśli lalka została umiejętnie wykonana i umagiczniona tym czarem, to zaczyna on funkcjonować. Czarnoksiężnik nakłuwając, przypiekając, itp maltretując kukłę wywołuje psychiczny efekt bólu w ofierze, który w momencie zadania ran kukle w ten sposób paraliżuje ofiarę z bólu ofiarę. W sytuacjach stresowych ofiara jednak może wykonywać różne czynności z tym, że traktuje się ją jakby miała parametry o połowę niższe). Ból działający nieprzerwanie przez ilość rund większą od aktualnej wytrzymałości ofiary powoduje u niej utratę świadomości. Trwa ona k10 rund i w tym stanie nie odczuwa ona bólu. W momencie zniszczenia kukły lub trwałego jej okaleczenia ofiara czaru poddana jest nadzwyczaj silnemu ataku bólu. Musi wtedy wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć (rany umysłowe). Czar ten kończy się w momencie zniszczenia lub trwałego okaleczenia kukły, ewentualnie po udanym rozproszeniu magii na niej lub namoczeniu jej w wodzie. Ten ostatni sposób nie skutkuje, jeżeli na kukle została założona blokada PM.

RĘKA ORMA [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kończyna (danej istoty)
OPIS: W wypadku nieodparcia czaru (udanym % rzutem na odporność nr. 10) wywołuje przejęcie władzy nad określoną kończyną – ręką lub nogą. Efekt tego jest taki, że czarnoksiężnik kieruje wybraną kończyną ofiary tak, jakby to była jego. Po przejęciu ręki najczęściej nakazuje się jej duszenie ofiary. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaskoczenie, tedy nie zdąży przytrzymać przejętej dłoni. Nieoderwana od szyi dłoń zaciska się na niej i dusi. Oznacza to otrzymywanie 1k100 obrażeń/rundę. Ręka będącą pod kontrolą może też próbować, wbić "w siebie" sztylet (jeśli się nie przytrzyma). W wypadku przejęcia kontroli nad nogą można powodować utratę równowagi, kopnięcia, itp. efekty. Przejęta kończyna działa nawet po utracie świadomości przez ofiarę. By czar przestał działać należy przeczekać jego trwanie, ewentualnie odciąć przejętą kończynę (wystarczy np. dłoń), jednak w tym przypadku może ona pełznąć z szybkością równą połowie SZ czarnoksiężnika. W wypadku uczepienia się żywej istoty zaciskająca się dłoń może zadawać około 1k10 obrażeń i ograniczyć o 10 pkt szansę udanego wykonania różnych czynności. Ma jednak ona o połowę mniejszą SF niż przy ciele.

KRĄG CZARNEGO OGNIA [Zimno]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie okrąg oddalony o 1 metr/POZ)
OPIS: Wokół określonego punktu w pewnym od niego oddaleniu tworzy pojedynczy krąg (okrąg) z czarnych płomieni. Mają one około 1 metra szerokości i 0,5 metra szerokości. Nie dają one ciepła, ani światła, natomiast w zetknięciu z żywą istotą porażają zimnem i zadają 1k10*10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 (magiczne zimno) ofiara doznaje tylko połowę ran. Obrażenia odnosi się także przy każdej ponownej próbie przekroczenia linii płomieni kręgu.

STWORZENIE MARTWIAKA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM/typ martwiaka + specjalny (10 PM za każdy POZ martwiaka)
CZAS RZUCANIA: 1 godzina/typ + 10 minut/POZ
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Czarnoksiężnik czarem tym potrafi z dowolnego trupa humanoidalnej rasy stworzyć martwiaka. Typ jego nie może

przekraczać wartości połowy POZ czarnoksiężnika startowo więc może maksymalnie stworzyć martwiaka z 4 typu. POZ martwiaka po stworzeniu tym czarem równy jest 0, chyba, że czarnoksiężnik zadecyduje poświęcić dodatkowy PM. Maksymalny POZ martwiaka uzyskany tym czarem nie może przekraczać jednak wartości kręgu magii, którym potrafi dysponować czarnoksiężnik. Stworzony martwiak jest pod całkowitą kontrolą czarnoksiężnika (identycznie jak po czarze Przejęcie martwiaka). Awans na POZ u tak powstałych martwiaków możliwy jest tylko w obrębie Negatywnej Sfery Egzystencji lub po ewentualnym "odsiedzeniu" w ciemności przez czas rok/ nowy poziom. Istota użyta do stworzenia martwiaka nie może być już nigdy wskrzeszona. Jej dusza staje się integralną częścią Negatywnej Sfery Egzystencji. Cechy szczególne martwiaków – patrz opisy.

CIOS PSIONICZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu czarnoksiężnik wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ czarnoksiężnika. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ). Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

SPROWADZENIE CIEMNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 500 PM + specjalny
CZAS RZUCANIA: 5 rund + 1k100 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od pogody, ale nie więcej niż 10 kilometrów kwadratowych/POZ czarnoksiężnika (specjalny)
OPIS: Rzucenie tego czaru ma szansę równą 5%/POZ czarnoksiężnika (+/– 5–50 w zależności od pogody) zakłócić zachwianie równowagi na korzyść zła. Jeżeli uda go się w ten sposób rzucić, tedy z naturalnych czynników (głównie przy okazji obecności ciemnych chmur burzowych) wywołuje on na danym otwartym obszarze magiczną ciemność. Panuje ona zarówno w dzień jak i w nocy. Ciemność ta nie ogranicza jednak za bardzo widzenia. Względem utrudnienia widzenia traktuje się ją jak półmrok. Istotom o dziennym trybie życia ogranicza to o 10 pkt wszelkie wykonywane zdolności, a także TR, Obronę, UM. Nocnym postaciom (i o podobnym trybie życia) warunki te umożliwiają normalne widzenie. Czar ten generalnie nie ma zastosowania głęboko pod ziemią i względem istot tam się znajdujących Magia tego "megaczaru" zapewnia wszystkim dowódcom o złych charakterach premie do charyzmy w wysokości 50 pkt +50 pkt/10 POZ czarnoksiężnika. Po odpowiedniej przemowie ułatwia to bardzo poddanym żołnierzom wpadnięcie w fanatyzm. Dodatkowo czar ten uniemożliwia na obszarze na którym wpływa rzucenie takich czarów jak Jasność (choć nie wpływa na Czerń), Promyk słońca, Sanktuarium, Wskrzeszenie, Regeneracja, Regeneracja energii życiowej. MG ma prawo zadecydować też o innych czarach, które nie zadziałają pod wpływem sprowadzenia ciemności. Czar ten nie działa jedynie na terenie, który w momencie jego rzucenia poświęcony był dobru (np. pod wpływem odpowiedniej formy czaru Uświęcenie ziemi). Pośrednie zastosowanie tego czaru jest też takie, że likwiduje on naturalne tchórzostwo złych z charakteru istot, oraz osłabia niekorzystny wpływ magii, która działa na złe "kreatury". W praktyce oznacza to możliwość wykonania dodatkowego % rzutu obronnego na strach jeżeli pierwszy był nieudany, neguje ułomność tchórzostwo i o 10 pkt + 10/POZ czarnoksiężnika zwiększa wszelkie odporności. W wypadku rzucenia tego czaru przez czarnoksiężnika z minimum 10 POZ ma on jeszcze dodatkowe zastosowania. Na przykład pozwala normalnie chodzić w dzień wielu martwiakom i tym podobnym istotom, oraz uniemożliwia odwracanie martwiaków. Ostatecznie działanie czaru zawsze może być zmodyfikowane przez MG, sytuację, czy przez zgodne z działaniem czaru sugestie czarnoksiężnika. W wypadku połączenia z Fatum trzynastego czar ten dodatkowo o 20 pkt zwiększa TR, OBR, UM, WI i szansę wyjścia wykonywanych zdolności wszystkim poddanym czarnoksiężnika.
Uwaga: Czar ten można rzucić tylko raz dziennie. W niektórych niesprzyjających warunkach (np. słoneczna pogoda, wszystko pokryte śniegiem) czar ten wymaga dodatkowego PM (ustalanego przez MG), najczęściej podwójnego. Niektóre czynniki naturalne (zmienna pogoda), czary (szczególnie druidyczne) są w stanie rozproszyć efekt tego czaru.

KRADZIEŻ CIENIA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Jeżeli dana osoba nie odparła tej formy zaklęcia (udanym % rzutem na odporność nr. .3), to traci swój cień. W praktyce jego zniknięcie jest oznaką działania klątwy. Powoduje ona, że odtąd każdego dnia (o północy) ofiara traci część swojej żywotności (10 pkt.). Automatycznie też obniżone zostają cechy zależne od tego współczynnika. Po pewnym czasie spadek ŻYW doprowadza do agonii i nieuchronnej śmierci. Zaklęcie to traci swą moc, jeśli postać umrze, zdejmie się klątwie lub zabije czarnoksiężnika, który rzucił ten czar. Klątwa ta przestaje też działać, jeżeli czarnoksiężnik ją odwoła. ŻYW, którą straciło się z powodu tego zaklęcia można odzyskać tylko gdy czar zostanie przerwany. Można to jednak zrobić tylko przy pomocy magicznego lub paladyńskiego leczenia. Wcześniej przywrócić tej ŻYW nie może nawet Uzdrowienie, czy Regeneracja. Po udanym wskrzeszeniu w wypadku

śmierci ofiary czar ten automatycznie przestaje działać, a ŻYW powraca do naturalnego stanu.

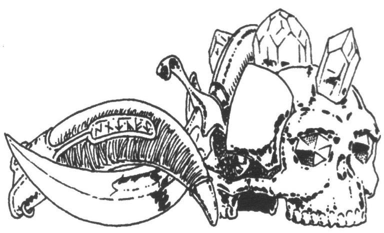
OCHRONA PRZED NEGATYWNYM PLANEM [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Postaci lub przedmiotowi chronionymi tym zaklęciem nic nie mogą zrobić naturalne czynniki Sfer Egzystencji Negatywnej, Martwiaczej, itp., a także z ich form pośrednich. W niektórych przypadkach dotyczy to także specyficznych czynników z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych, itp). Dodatkowo zaklęcie to pozwala społawiać szkodliwe wpływy elementów charakterystycznych dla sfer negatywnych (itp.), np. wyssanie Energii życiowej, rany od miecza Ewidentnego Zła, a także efekty niektórych czarów (Fali Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła, itp.). Czar ten jest w stanie zabezpieczyć przed szkodliwym wpływem Aury Śmierci, Upiornych jęków, potępieńczego śpiewu i czaru "Schody do...".
Uwaga: Czar ten potrafi zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty Energii życiowej (maksymalnie 1/każdy POZ czarnoksiężnika).

CIEŃ ZEMSTY ATLARA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (stały) specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Wywołuje potężne zaklęcie, które jest wstanie zniszczyć umysł każdej istoty. Działa to na pierwszą istotę, która zaatakuje czarnoksiężnika (licząc od momentu rzucenia czaru). Po zadziałaniu czaru istnieje 50% szansa (wie o tym tylko MG), że zaklęcie to zachowało swą moc. W praktyce oznacza to, że mający szczęście czarnoksiężnik może się pozbyć wielu napastników nawet nie wiedząc o ich zamiarach. Czar ten kończy swe działanie w momencie śmierci czarnoksiężnika lub gdy % rzut na utrzymanie się zaklęcia był dla czarnoksiężnika niekorzystny. Istota, która naraziła się na magię tego czaru automatycznie pada ogłuszona na 2k20 rund. Po zakończenia tego okresu, musi sprawdzić swą odporność na klątwy. Nieudany % rzut na odporność nr. 3 powoduje, że umysł ofiary zostaje śmiertelnie porażony. Oznacza to natychmiastową jej śmierć.
Uwaga: Jakakolwiek ochrona przed złem (np. w postaci Emanacji lub Aureoli Dobra) chroni przed tym czarem.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr. 2), iluzja (odporność nr. 1) i paraliż umysłowy (odporność nr. 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ czarnoksiężnika. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w Obłędzie otoczenia lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru Chaos. Czar Psychiczna tarcza jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

SZÓSTY KRĄG

UPIORNE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ



OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół (specjalny)
OPIS: W każdej rundzie trwania czaru wywołuje niesamowite, przerażające, potępieńcze wycie. Jest ono analogiczne do dźwięku wydawanego przez upiora. Dźwięk wydawany przez ten czar przenika ono umysł każdej słyszącej go postaci. Jego zabójcze właściwości objawiają się, jeżeli postać słysząca go nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 2. Umysł ofiary, która nie odparła wrażenia tego wycia zostaje sparaliżowany na okres 1k10 godzin. Natychmiast po zakończeniu paraliżu postać sprawdza swą odporność na przetrwanie, czy jej umysł przeżył ten efekt. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 oznacza śmierć ofiary. Na czar ten nie są wrażliwe między innymi: martwiaki, golemy, żywioły. Rzucający Upiorne dźwięki nie podlega efektowi rozchodzącego się od siebie. Jest on jednak wrażliwy na obce Upiorne dźwięki.

CIENISTE PRZEJŚCIE [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny); do 10 km/POZ wokół
OPIS: W obrębie jednej sfery egzystencji pozwala przenieść w miejsce wyznaczone przez czarnoksiężnika. Odbywa się to na zasadzie dematerializacji i materializacji. Dotknięta osoba może ulec temu przeniesieniu tylko jeżeli chce tego (poddaje się jego woli). Wraz z nią czarowi podlega wszystko to co ma ona na sobie lub trzyma uniesione nad ziemią w rękach. Istoty obojętnie nastawione teleportacji (nie mające wykrystalizowanego podglądu czy chcą podlegać czarowi) zmuszone są do wykonania % rzutu na odporność nr. 5. Udany rzut oznacza niepoddanie się temu czarowi. Jednym z warunków przeniesienia jest to, że miejsce te musi być dobrze znane rzucającemu (tzn musiał już znajdować się kiedyś dokładnie w tym miejscu). Innym warunkiem jest to, że czar ten potrafi "teleportować" tylko do obszaru znajdującego się pod zamkniętą przestrzenią – a więc tylko do wnętrza budowli, podziemi, labiryntu. Czar nie zadziała przy próbie pojawienia się na przestrzeni otwartej – poza cieniem lub w miejsce oświetlone, gdyż czar ten jest w stanie przenieść tylko z jednego cienia w obręb drugiego "cienia" – wnętrza budowli. Po zadziałaniu czaru postać pojawia się w wyznaczonym miejscu w następnej rundzie (w momencie jej końca [0 moment]). Do końca następnej rundy przeniesiona postać jest wyczerpana teleportacją. Oznacza to efekt analogiczny do zmęczenia, a więc niemożliwość wykonywania jakichkolwiek czynności.

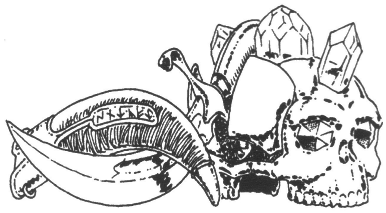
CEREMONIAŁ [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala przywrócić do życia istotę, w sposób analogiczny do wskrzeszenia, ale tylko na pewien okres (dzień/POZ) i pod pewnymi warunkami. By postaci przywrócić życie lub ewentualnie je przedłużyć czarnoksiężnik musi w momencie rzucenia czaru wykonać pewne czynności. Polegają one na ściśnięciu dłonią jeszcze bijącego serca postaci, która należała do tej samej rasy co wskrzeszający. Wyciśnięcie krwi musi odbywać się nad nagim ciałem postaci, która ulega wskrzeszeniu. Po skropieniu sprawdza się, czy postać przetrwała wskrzeszenie. Oznacza to wykonanie % rzutu na odporność nr. 4. Niekorzystny wynik oznacza pęknięcie duszy i niemożliwość dalszego przywrócenia do życia. Wskrzeszona w ten sposób postać nie traci jak przy wskrzeszeniu 1/10 odporności szoku i 1/10 część prezencji. Po wyznaczonym czasie, jeżeli nie zostanie ponownie rzucony ceremoniał lub normalne Wskrzeszenie (czy tym podobny czar) postać natychmiast pada martwa.

KRWAWY KAMIEŃ [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 1200 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: głaz o rozmiarach minimum 1 metra sześć. (specjalny)
OPIS: Powoduje, że jednolity i gładki głaz staje się magiczny. Dodatkowo dostaje on właściwości spijania ŻYW z postaci, które zginą na nim. Dokładnie kamień ten spija w momencie umierania ofiary połowę jej ŻYW i agonii (w praktyce jest to wartość równa jej żywotności). Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału nie należała do tej samej rasy co czarnoksiężnik, to kamień ten czerpie dziesięciokrotnie mniej. W określonych warunkach kamień ten potrafi 2–krotnie więcej czerpać żywotność (tzn. w trzynasty dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i przy ceremonii Ciemnej strony księżyca). Zabitą na krwawym głazie istotę potrafi wskrzesić tylko czar Regeneracja. Jej odporność na szok podczas przeżycia tego wskrzeszenia jest jednak obniżona o połowę. Najważniejszym znaczeniem krwawego kamienia jest fakt, że jeżeli czarnoksiężnik, czy ewidentnie zła istota (np. minimum pierwszy POZ czarnego rycerza, demon) stoi na tym kamieniu lub go dotyka, to automatycznie neutralizuje odnoszone obrażenia o odpowiednią wartość pochłoniętych przez krwawy kamień punktów. Oczywiście w pewnym momencie może się to wyczerpać. Obrażenia nie są jednakże wracane w wypadku otrzymania ciosu, którego leczenie wymaga regeneracji. W praktyce oznacza to niemożliwość zagojenia rany powstałej po obcięciu czegoś.
Uwaga: Czar Ceremonia (głoszona w imię dobra, itp) lub rozbicie kamienia niszczy jego moc.

TRON CIEMNOŚCI [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjalny)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania). Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim czarnoksiężnikowi podwaja antyodporności

czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez czarnoksiężnika czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ czarnoksiężnika. O tym, czy dany czar rzucany na siedzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ czarnoksiężnika i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta profesja jednak nie wpływa na innych czarnoksiężników z minimum 1 POZ i na czarnych rycerzy z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą czarnoksiężnikiem (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym czarnym rycerzem (z 10 POZ) zadaje jej 1k100*10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z czarnoksiężnikiem umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

SIÓDMY KRĄG



TANIEC ŚMIERCI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 10metrów/ POZ wybrana 1 istota/2 POZ przed czarnoksiężnikiem
OPIS: Akustycznym efektem tego czaru jest rozchodząca się w podświadomości muzyka. W praktyce oznacza to, że każda postać w zasięgu zaklęcia słyszy muzykę, a przy okazji zdaje sobie sprawę, że nie grają żadne instrumenty. Czar ten może objąć maksymalnie 1 postać/2 POZ czarnoksiężnika. Wskazane ręką istoty znajdujące się przed czarnoksiężnikiem w obrębie działania czaru zmuszone wykonać są % rzut na odporność nr. 2 (sugestia). Nieudany rzut oznacza, że ofiara zaczyna w rytm muzyki wykonywać szaleńcze ruchy. Przypominają one taniec, ale są tak energiczne, że w straszliwym tempie wyczerpują organizm. W praktyce oznacza to w każdej rundzie otrzymanie 5 ran (umysłowych). Postacie objęte tym czarem tańczą tak szaleńczo mimo ogarniającego ich zmęczenia. Niezwracając kompletnie uwagi na otoczenie, odnoszone rany, niebezpieczeństwa i inne czynniki. Jeżeli postać zostanie unieruchomiona, ogłuszona, przejęta, itp, to w każdej rundzie dostaje tylko 1 taką ranę. Stoją na nogach i tańczą nawet gdy posiadane przez nie obrażenia znajdują się w obrębie agonii Gdy dojdzie ona do jej końca zwalają się martwe na ziemię Działanie Tańca śmierci może zostać przerwane tylko poprzez Leczenie chorób (umysłowych), Uzdrowienie albo czar typu Ogłuszający huk lub Grzmot. Akustyczny efekt czaru (w tym także jego działanie) ustaje, gdy ostatnia ofiara czaru padnie martwa. Wcześniej nic nie może pomóc nawet wyniesienie poza obręb melodii lub zabicie czarnoksiężnika.

FATUM TRZYNASTEGO [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to ma efekt, gdy zostanie rzucone trzynastego dnia miesiąca Tego dnia, aż do północy zwiększa moc czarów czarnoksiężnika, który go użył. W praktyce efekt fatum powoduje, że czarnoksiężnikowi nie można zepsuć podczas rzucania żadnego czaru. W praktyce oznacza to, że tylko zranienie powodujące śmierć, odcięcie czegoś lub pozbawiające przytomność potrafi uniemożliwić rzucenie czaru. Cecha ta nie pomaga, jeżeli czarnoksiężnik sam z siebie nie może rzucić czaru (np. jest związany, obezwładniony, oślepiony). W tym czasie dwukrotnie ulega zwiększeniu antyodporność czarów czarnoksiężnika. Dodatkowo ich efekt jest taki jakby on sam był o POZ wyżej. W wielu sytuacjach czar ten daje dodatkowe efekty. Zależą one od MG i intencji czarnoksiężnika Przykładem tego jest to że rzucony pod działającym Sprowadzeniem ciemności daje tego dnia wszystkim poddanym czarnoksiężnika +20 pkt do TR, Obrony, UM, WI i wykonywanych czynności. Oczywiście dotyczy to istot bytujących w powstałej uprzednio ciemności.

CIELESNA EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W ciele ofiary, która nie odparła tej formy energii udanym % rzutem na odporność nr. 5 wywołuje małą eksplozję w trzewiach. Zadaje ona 1k100*10 poważnych obrażeń. Do ich uleczenia uleczenia potrzebne jest minimum Leczenie Poważnych Obrażeń. Istota, która przeżyła to rany sprawdza swą odporność na ból. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 powoduje, że przez najbliższe k100 godzin zwija się z bólu. Po tym okresie ma ona o połowę niższe TR, UM, ZR, SZ, oraz wykonywane zdolności. Pozbycie się tej

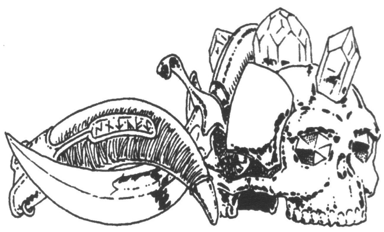
dolegliwości jest możliwe tylko po minimum Leczeniu Poważnych Obrażeń, czy Uzdrowieniu.

ZBROJA NEKROMANCJI [Energia]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 70 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Czar ten roztacza wokół postaci czarną błyszczącą aurę z daleka wyglądającą na zbroję. Noszący ją jest zawsze przytomny podczas agonii i może normalnie w tym stanie funkcjonować (oczywiście do czasu, gdy czar przestaje działać). Dodatkowo czar ten automatycznie społawia efekt raniący czarów zadających obrażenia fizyczne (odporności nr. 6–10). W przypadku rzucenia tego czaru na czarnoksiężnika ma ona dodatkowe efekty. Po pierwsze czarnoksiężnik po założeniu zbroi nie odczuwa jej ograniczeń. Oznacza to, że w tym czasie może rzucać czary w dowolnej zbroi. Nie dotyczy to jednak tarczy. Po drugie Zbroja nekromancji umożliwia pozyskanie ŻYW z zabitych własnoręcznie od jednego ciosu wrogów. Nie dotyczy to postaci zabitych czarami nie działającymi na dotyk. Uzyskana ŻYW (do końca działania czaru) o połowę swej wartości zwiększa ŻYW czarnoksiężnika. Dodatkowo o 1/10 jej część magicznie zostaje zwiększona w tym czasie Obrona.
Uwaga: Natychmiastowo po 24 godzinach od rzucenia czar ten przestaje działać. Niwelowana jest też dodatkowa ŻYW, Obrona, a także możliwość rzucania czarów w zbroi. Koniec działania Zbroi nekromancji przedwcześnie także następuje po podziałaniu na noszącego ten czar astrologicznego Promienia słońca, kapłańskiego Uderzenia dobra lub paladyńskiego miecza.

PRZEJĘCIE POSTACI [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem osoby (humanoid, reptillion, tryton), która nie odparła zaklęcia udanym % rzutem na odporność nr. 3. Przejęcie daje możliwość tak kierowania ofiarą, jakby się samemu nią było, z jej całą wiedzą i zdolnościami. Nie oznacza to jednak przyswojenia zasobów wiedzy, którymi ona dysponowała. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt własnej MD powyżej 50. Przejęta osoba wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Czarnoksiężnik kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednej Sfery Egzystencji. W tym czasie postać jest niewrażliwa na inne oczarowania, uroki i przejęcia. Trwałe okaleczenie (kalectwo) ofiary, jej śmierć lub czarnoksiężnika, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) to jedyne możliwości, które są w stanie uwolnić z pod wpływu Przejęcia postaci.

ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik



OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci czarnoksiężnik traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze. W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru Latanie, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystencji Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery. Świadomość – dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie. Dusza

walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem Stałej niewidzialności, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. ŻYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

DYM/ŚCIANA ŚMIERCI [Gaz]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 16 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne/4 POZ (dowolnie ukształtowana bryła)
OPIS: Wytwarza na danym obszarze trujący, półprzeźroczysty, mglisty opar. Ukształtowany jest on w formie małej dymowej chmurki, albo dymnej ściany. Każda istota, która znajdzie się w chmurce lub już w niej jest, wdychając ten opar zatruwa swój organizm. Postacie o ŻYW mniejszej niż 20pkt./POZ czarnoksiężnika które w takiej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr. 7 natychmiast giną. Pozostałe postacie od duszenia się doznają w każdej rundzie kontaktu z tą chmurką 2k100 obrażeń. Zatkanie szczelne wcześniej nosa i ust zapobiega tym ranom. Czar ten automatycznie jest niszczony pod wpływem wiatru (itp) lub po określonym czasie.

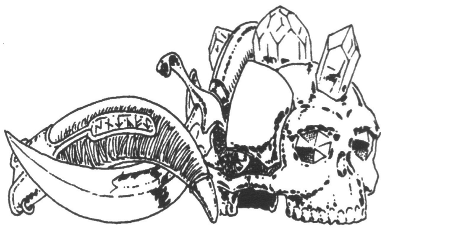
MASAKRA [Polimorfia]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota (specjalny)
OPIS: Czar ten ma właściwość niszczenia wszelkich form zwierzęcego życia na obszarze swego oddziaływania. W praktyce oznacza to zabicie każdej żywej istoty (nawet smoka, trolla, czy owada), która nie odeprze tej polimorfii udanym % rzutem na połowę odporności nr. 10. Czar ten działa też na miękkogłowe martwiaki i wampiry. Aby przetrwać efekt czaru należy wykonać udany % rzut na odporność nr. 10. Nieodparcie polimorfii oznacza poprzez zniekształcenia ciała (wynaturzenia) otrzymanie 100 poważnych obrażeń/2 POZ czarnoksiężnika. Czar ten zamiast na obszarze można skomasować na 1 istocie. % rzut obronny wykonuje ona na 1/4 wartość odporności nr. 10. Nieudany rzut oznacza, że postać automatycznie ginie, a ciało jej nadaje się już tylko do ewentualnej regeneracji.

DZIEŃ UMARŁYCH [Zaklęcie]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie kwadrat o boku 10 metrów/POZ)
OPIS: Na danej nie uświęconej ziemi (np. dzikie cmentarzysko) powoduje powstanie wszystkich kompletnych trupów. Powstają one jako martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rozkładu, ewidentności istoty, pochodzenia, klątwy, itd. Najczęściej będą to zombie, szkielety, kościotrupy, zdechlaki. Tworzy się je względem parametrów jakie miały zmarłe istoty w momencie śmierci. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków tzw. miękkogłowych. Powstałe istoty są przyjazne czarnoksiężnikowi. Potrafią też wykonać dla niego każde polecenie, o ile przemówi on do nich w Dawnej mowie lub jeśli zrozumieją jego migowe polecenia. W tym ostatnim przypadku Mg wykonać może dla każdego wykonać % rzut na INT czy rozumie polecenia czarnoksiężnika. Wynik w granicach 99–100 może oznaczać zrozumienie na opak polecenia wydanego na migi. Inne martwiaki, które już znajdowały się na terenie, na który rzucono czar zaklęcie to przynosi efekt analogiczny do umagicznienia martwiaka. Dwukrotnie zwiększeniu ulega więc aktualna ŻYW, Obronę i ewentualne Wyparowania skóry. Zaklęcie to traci swą moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Powstałe martwiaki stają się na nowo trupami, a inne martwiaki powracają do normy, itd. Czar Sprowadzenie ciemności chroni przed efektem, które daje nadejście świtu.

CHAOS [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 10 metrów/POZ wokół + specjalny

OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał czarnoksiężnik jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji czarnoksiężnik może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok.10kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwe lub śpiące postacie. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność jest osłabiana w określony losowy sposób zależnie od MG i koncepcji czarnoksiężnika. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na 2 metry (maks.) i w następnej rundzie spada głową w dół dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, w 5 rundzie wali się szafa (drzewo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących. maksymalnie nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne. Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo 1k10obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim traktowane są jakby były pechowcami (patrz analogiczna ułomność). Istoty o charakterze chaotycznym w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego zasięgu wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod wpływem jego sprawdzają, czy to przetrwały. Nieudany % rzut na odporność nr. 4 oznacza, że pada się ze zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20rund.
Uwaga: Czar ten łatwo może zneutralizować paladyńskie zaklęcie: Ustanowienie prawa. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

DZIEWIĄTY KRĄG



FATUM STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Czar ten ma analogiczny efekt, co klątwa śmierci i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Działa on na istotę, która go nie odparła udanym % rzutem na 1/10 wartość odporności nr. 3. Sprawia on, że ofiara ma dużo większą szansę śmierci. Dodatkowo klątwa ta ma jeszcze jednorazową właściwość przejścia na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej klątwą) istoty. W tym momencie są już 2 zarażone istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przy czym ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego. Siła Fatum śmierci polega na zwiększaniu prawdopodobieństwa śmierci. W praktyce oznacza to przesunięcie o 10 pkt. lub % wyniku testu, który mógł by zakończyć się śmiercią lub kalectwem. Przykładem tego może być sytuacja, gdy postać będąca pod wpływem Fatum śmierci skacze przez szczelinę. MG w tym momencie może zasugerować rzut na 10% czy postać nie pośliznęła się przy odbijaniu. Dodatkowo wykonując % rzut na akt. ZR podczas skoku może obniżyć szansę jego wyjścia o 10 pkt. Stosuję się to także przy krytycznych w siebie, przy określaniu złamań, przy rzutach na odporności, itd.

PRZENICOWANIE CIAŁA [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Od zniekształceń na ciele czar ten zadaje istocie 1k100 obrażeń. Dodatkowo jeżeli postać nie odeprze polimorfii (udanym % rzutem na połowę odporność nr. 10), to czar ten wywołuje wywrócenie wnętrza postaci na zewnątrz. Oznacza to, że wszystkie wnętrzności znajdują się na zewnątrz, a skóra i włosy wewnątrz. Efektowi temu nie podlega zbroja i ubranie. Rozlane fragmenty ciała powodują, że każda widząca to cywilizowana postać musi wykonać % rzut na szok. Osoby, które się z tym już spotkały mają odporność na to zwiększoną o 10–20 pkt. Nieudany rzut na szok, oznacza, że postać dostaje torsji i przez 1k10 rund nie jest w stanie aktywnie działać. Jej obrona przy tym liczona jest jako bierna (a więc tylko ze zbroi i magii). Bez przeprowadzenia sekcji nie sposób zidentyfikować potraktowaną tym czarem istotę. Aby przywrócić ofiarę do życia przyjaciele jej muszą poddać ją ponownie Przenicowaniu ciała, a następnie Regeneracji Ciała.

ZACHOWANIE ŻYCIA [Energia]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 90 PM + specjalny (PM równy naturalnej ŻYW)
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów + ew. specjalny
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: czarnoksiężnik (specjalny)
OPIS: Powoduje, że czarnoksiężnik zyskuje po nadnaturalną żywotność równą 10 krotnej poprzedniej. Zwiększeniu ulega tylko wartość naturalnej ŻYW. Nie może być ona podniesiona, jeżeli jest już zwiększona (czarem lub poprzez jakąś formę umagicznienia).

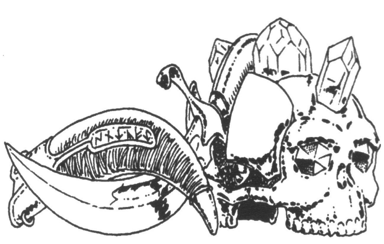
Czar ten nie zwiększa energii życiowej, odporności i rozciągłości agonii. Straconą od obrażeń ŻYW tą można do stanu wyjściowego przywracać naturalnie (jeśli się zdąży) lub magicznie. W praktyce oznacza to, że po zadaniu wielu ran postać może być np. Uzdrowiona, a więc znów wraca do maksymalnej wartości tej cechy. ŻYW ulega zwiększeniu w momencie rzucenia czaru lub później, jeżeli tak sobie życzył rzucający go. W tym drugim wypadku ulega ona zwiększeniu w dowolnym momencie po jego specjalnym uaktywnieniu. Zajmuje to 1 rundę, absorbuje uwagę i wymaga udanego % rzutu na połowę UM. Zwiększona ŻYW trwa aż do najbliższego wschodu słońca. Tylko czar Sprowadzenie ciemności pozwala nie rozpraszać jej wraz ze wschodem.

ESENCJA ZŁA [Zaklęcie]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Zaklęcie to otwiera psychiczno–telepatyczny kontakt z losowo wybraną sferą w której panuje ewidentne zło. Może to być abys, piekło, hades, itd. Czar ten trwa dopóki czarnoksiężnik się koncentruje, jednak po skończeniu jest wyczerpany umysłowo przez okres k100 godzin. W pobliżu miejsc ewidentnie złych, ołtarzy złych bóstw lub otwartych bramach Esencja zła umożliwia nawiązanie kontakt z niesamowicie potężnymi siłami zła. Nie zawsze się udaje odpowiednio trafić. MG powinien sprawdzić % rzutem z kim nastąpił kontakt.
01 – Zło, z którym nawiązał kontakt czarnoksiężnik było tak wszechpotężne, że na jakiejś zasadzie (np. teleportacji) wciągnęło go do siebie na stałe. W zasadzie oznacza to koniec postaci.
02 – 04 – Kontakt z tak potężnym złem natychmiast zabił czarnoksiężnika.
05 – 10 – Czarnoksiężnik został wysłuchany i bez względu na pomoc w najbliższym czasie zostanie zabity. Od MG zależy czy udzielona mu zostanie porada.
11 – 90 – W zamian za określone usługi zło może pomóc swą wiedzą, doświadczeniem, a więc na tyle na ile pozwala psychiczny kontakt. Za pomyślną odpowiedź mogą zażyczyć sobie ofiar, cyrografów, zniszczenia czyjejś duszy, życia. W momencie tego wykonania są w stanie pomóc (ale nie muszą). MG może założyć szansę, że porada ta obróci się także przeciwko czarnoksiężnikowi.
90 – 96 – Czarnoksiężnik nie potrafił porozumieć się tym czarem z istotą, z którą go połączyło.
97 – 99 – Siły zła zaintrygował kontakt z czarnoksiężników. Dla swych tylko znanych celów wyślą do czarnoksiężnika swe sługi.
100 – Nastąpiło wielkie naruszenie równowagi. Najprawdopodobniej kontakt ten spowodował otwarcie "bramy". Siły zła wyruszyły na podbój. Czar ten w wielu sytuacjach może mieć dodatkowe znaczenie. Przykładowo np. może skrócić czas oczekiwania na przybycie oczekiwanego demona lub wzmocnić znaczenie jakiejś ceremonii.

UWIĘZIENIE DUSZY [Szok]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota)
OPIS: Dusza istoty, która nie odparła czaru udanym % rzutem na odporność nr. 4 zostaje wychwycona do pustego wnętrza przedmiotu trzymanego w ręku przez czarnoksiężnika. Ofiara czaru zaczyna czuć się, jakby jej coś brakowało, ale może zachowywać się normalnie. Brak duszy powoduje, że np. w przypadku śmierci postaci nie można nie można wskrzesić. Dodatkowo ofiara nie odzyskuje przytomności, jeśli znajdzie się w stanie agonii i przestaje się być płodna. Zależnie od MG i sytuacji mogą wystąpić i inne efekty. Postać taka, często z chęci dalszego życia często deklaruje się dobrowolnie służyć czarnoksiężnikowi. W przeciwnym razie może on zniszczyć duszę (wraz z opakowaniem), jeśli wykorzysta do tego jakiś magiczny czar lub magiczny efekt zadający obrażenia. To samo się dzieje jeżeli rozbije opakowanie. Jeżeli istocie zostanie zniszczona dusza traci ona świadomość i odtąd staje się na wzór zombiego powłoką słuchająca się tego, kto to uczynił. W wypadku uwolnienia duszy istnieje 50% szansa (modyfikowana przez MG ze względu na bliskość właściciela), że powróci ona do własnego ciała, inaczej postać w tym stanie zostaje już na stałe (ew. można użyć czaru astrologicznego: Sprowadzenie duszy). Jeżeli przedmiot zostanie zniszczony w pobliżu właściciela duszy istnieje 90% szansy, że wróci ona do właściciela, ale jeżeli w jego rękach, to automatycznie.
Uwaga: Istoty o ewidentnych charakterach mają dodatkowy rzut obronny przed tym czarem.

DZIESIĄTY KRĄG

MARTWY SOBOWTÓR [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)



OPIS: Z dotykanej martwej osoby (tej samej rasy i płci), o nieuszkodzonym ciele umie stworzyć idealny swój duplikat. Oczywiście chodzi tu o same ciało, a więc nie dotyczy jakichkolwiek przedmiotów, aktualnie rzuconych czarów, itp rzeczy. Klon taki jest w stałym letargu (patrz odpowiedni czar kapłański). Gdy czarnoksiężnik zażyczy sobie (trwa to 6 rund i skutkuje po udanym %

sprawdzeniu UM względem połowy ich wartości) może przenieść swoją świadomość i wszystkie cechy umysłowe do tamtego ciała. Wymagany jest przy tym % rzut na szok, czy przeżyje to przejście. Stare ciało po oddzieleniu od poprzedniego wpada w analogiczny stan letargu w jakim dotychchczas spoczywało poprzednie. Przeniesienie się do tego ciała (klona) może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi czarnoksiężnika, utratą świadomości (np. agonia, ogłuszenie) lub śmiercią. Od tego momentu ciało martwego sobowtóra (klonu) ożywa i jest własnym ciałem postaci (np młodszym).
Uwaga: jednocześnie można posiadać tylko jednego martwego sobowtóra.

NAKAZ [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Czarnoksiężnika w celu przyniesienia korzyści nekromancji (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

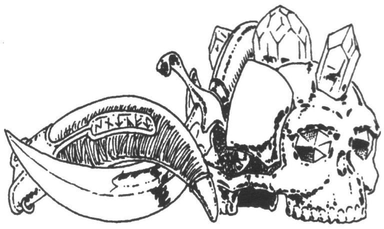
NIECZYSTA SIŁA [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 metr/POZ wokół)
OPIS: Czar ten wywołuje niematerialną, niewidzialną, itp, ewidentnie złą siłę "nie czystą", która w danej rundzie przenika wszelkie nie chronione umysły na określonym obszarze, które nie odeprą zaklęcia (3) na połowę jego wartości. W swych ofiarach wywołuje ona zwątpienie, strach, zawiść, pożądanie, mściwość, zazdrość albo agresję, w zależności od zamysłu czarnoksiężnik. Postać, która dodatkowo nie odeprze sugestii (2) wyznaczonego zachowania, próbuje urzeczywistnić jego efekt np. ucieczką, kłamstwem, agresją, itp, nie zdając sobie oczywiście sprawy z jakiego powodu to czyni (po prostu taka jest jej potrzeba). W każdej rundzie trwania czaru nieczysta siła podżega w ten sposób wybrane istoty, tak, że teoretycznie ten czar nie jest do wykrycia (poza ew. intuicją)
Uwaga: przed czarem tym chroni aureola dobra (itp czary), a automatycznie niszczy ją każdy czar oparty na uderzeniu "ewidentnego" dobra np. fala ewidentności (dobra), itd.

DEMONICZNE ZAKLĘCIE [Zaklęcie]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W dotkniętej istocie czar ten wywołuje niesamowity chłód spowalniający postać (Tr, ZR, SZ, itd spadają do połowy swej wartości), a jeśli nie odeprze ona zaklęcia (3) to jest ono w stanie całkowicie unieruchomić fizycznie postać. Jeżeli przy tym dotknięciu istota odniosła jakąkolwiek ranę, to wykonuje obronę odporności na energię (5), inaczej to zaklęcie wysysa cały PM z istoty, zostawiając z niej tylko suchą powłokę skórna (itp, tzn postać jest całkowicie wysuszona, tak, że silne gniecenie obraca tą pozostałość w proch). Przywrócenie do życia takiej istoty nie jest możliwe bez uprzedniego przywrócenia energii życiowej i regeneracji ciała, a i mimo tego postać ma tylko połowę normalnej szansy na udany powrót duszy do ciała (1/2 % odporności na szok).
Uwaga: zaklęcie te może być rzucone na przedmiot o maksymalnych rozmiarach np. objętości 1m. sześciennego) i jednorazowo może zadziałać podczas pierwszej próby dotknięcia jego, choćby przypadkowego Ponieważ ten czar może zadziałać nawet na czarnoksiężnik, to najczęściej rzuca się go na bełty kusz w zainstalowanych już pułapkach, czy na porzucone.

PRZEJĘCIE ISTOTY [Sugestia]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: czarnoksiężnik przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia (%–owym rzutem na odporność nr. 3), tak, jakby sam nią kierował z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko co każe jej czarnoksiężnik bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub czarnoksiężnik, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie czarnoksiężnik jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 pkt Mądrości powyżej 50).
Uwaga: Czarnoksiężnik kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednego Planu Egzystencji.

PIERWSZY KRĄG SPECJALNY



FALA NEKROMANCJI [Polimorfia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 550 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 1 metra/POZ
OPIS: Powoduje, że wszystkie trupy na danym obszarze stają się martwiakami, a czarnoksiężnik który rzucił ten czar ma możliwość kierowania ich wolą. Najczęściej będą to zombie, szkielety, lub kościotrupy, o analogicznym poziomie doświadczenia co ofiara z której powstają. Innym martwiakom objętym tym zaklęciem przywraca ono pełną moc (np. pozwala na użycie jeszcze raz zdolności którą można użyć tylko 1 raz dziennie) i żywotność (odpowiednik uzdrowienia żywej istoty). Czar ten ma ponadto możliwość zbicia każdej istoty, która ma mniejszą żywotność od 10/POZ Czarn., jednak już bez zamiany w martwiaka (w tej rundzie).
Uwaga: poza tym w niektórych sytuacjach czar ten można dodatkowo wykorzystywać inaczej (zależnie od MG i sytuacji).

CMENTARNY WIATR [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: kwadrat o boku 2 metrów/POZ (specjalny)
OPIS: Na danym obszarze pojawia się lodowato–zimny wiatr, który ma zdolność paraliżowania ze strachu istot, które nie przetrwają szoku (%–owym rzutem na odporność nr. 4 w każdej rundzie trwania czaru). Wszelkim martwiakom, itp istotom czar ten w każdej rundzie trwania regeneruje 10 ran/2p.czarnoksiężnik, ponadto podnosi obronę tych istot o b. – 5%/POZ Czarn.. W niektórych sytuacjach czar ma ten dodatkowe zastosowanie (zależnie od MG): np. w trakcie tego czaru nie mogą zostać odwrócone żadne martwiaki, itd.

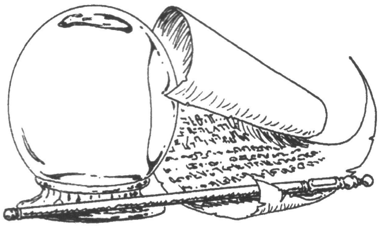
OTWARCIE BRAMY [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1100 PM
CZAS RZUCANIA: 10–1000 rund (czyli 1k100*10)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1k10 metrów
OPIS: Te potężne zaklęcie pozwala otworzyć czasowe przejście miedzy 2 sąsiadującymi Planami (lub Półplanami itp.), a na których empirycznie przebywał już Czarnoksiężnik. Umożliwia ono przedostanie się na drugi plan, jeśli dana istota przeżyje szok zetknięcia się z nowym Planem (% rzut na odporność nr. 4). Bezkarne przejście (względem rzutu na szok) jest możliwe tylko pomiędzy własnym Planem Egzystencji, a jego Półplanami. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota, ale istnieje 5% szansa w każdej rundzie, że jakaś istota (dowolna, np. z ciekawości) z innego Planu zechce przejść przez nią.

FATUM STAROŚCI [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 11 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Dla istoty, która nie odparła zaklęcia tego na wartość 1/10 części tej odporności (nr. 3) czar ten ma analogiczny efekt, co klątwa starości i identycznie się go neutralizuje (zdjęciem klątwy). Czar ten sprawia, że dana istota starzeje się 10–krotnie szybciej, ponadto ma jeszcze jednorazową właściwość przeniesienia się na istotę, która pierwsza się dotknęła "zarażonej" (tzn. obłożonej klątwą) istoty. Czar ten można rzucić też na dany przedmiot magiczny, przy czym jednorazowo ew. przenosi się na istotę, która pierwsza dotknie jego, a więc może i zadziałać na rzucającego ten czar (patrz czar: Fatum śmierci).
Uwaga: Śmierć ze starości oznacza definitywną śmierć istoty (pęknięcie duszy) – jak przy nieudanym wskrzeszeniu.

ZŁODZIEJ ŚWIATŁA [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund + 1k10 rund
ZASIĘG: specjalny (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/POZ
OPIS: Na danym (niemagicznym) obszarze pochłania całe światło do tego stopnia, że jakakolwiek jasność od razu jest wchłaniana przez powstałą na tym miejscu magiczną czerń. Wyssanie światła z takiego miejsca daje czarnoksiężnik 1–100 PM razy 1/POZ Czarn. (na tym poziomie 20–2000PM), przy czym wartość tą modyfikuje MG w zależności od oświetlenia np. słabe światło może nawet 2 krotnie zmniejszyć uzyskiwaną ilość PM. Jeżeli do takiej sfery dojdzie światło słoneczne, to jest ono w stanie rozproszyć tą magiczną czerń w przeciągu dnia (całego), ponadto czar ten zneutralizować można odpowiednio dużym PM w rozproszeniu magii, ew. czarem: Starcie Magii. Niektóre martwiaki (cienie, zmrocze, itd) w takiej czerni regenerują w każdej rundzie pobytu w niej 100 ran, itd.
Uwaga: Częste rzucanie tego czaru bardzo "mobilizuje" druidów i wielu awanturników o dobrych charakterach (szczególnie paladynów).

CZARY ILUZJONISTYCZNE

PIERWSZY KRĄG



GEST ŚMIECHU (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 osoba/POZ
OPIS: Iluzjonista wywołując magiczny trick jest w stanie uzyskać niekontrolowany efekt histerycznego śmiechu w osobach, które nie odparły tej iluzji (% rzutem na odporność nr. 1). Śmiech ten trwa, aż się postać nie opamięta (co sprawdza się % rzutem na iluzję w każdej kolejnej rundzie). Osoba będąca pod wpływem jego nie jest w stanie rzucać czarów, ani strzelać np. z kuszy, a ponadto jej Obrona i Trafienie są w tym czasie społowione.
Uwaga: Czar ten nie działa na osoby prymitywne (a więc o INT lub MD mniejszej od 50 pkt).

ILUZYJNY SZTYLET (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment + 2 segmenty/rzut
ZASIĘG: na maksymalną odległość 1/10 SF liczonej w metrach
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: przed Iluzjonistą
OPIS: Posyła małą ilość iluzji niszczącą umysł. Każda taka wiązka zadaje 50 obrażeń (umysłowych, tzn nie wywołujących efektu agonii), ew. połowę, gdy postać odeprze ją % rzutem na iluzję. W jednej rundzie, o ile mieści się z opóźnieniem, iluzjonista jest w stanie wykonać (wykonując ruch jak przy rzucaniu sztyletem) 1 rzut – sztylet + 1 na każde 50 pkt jego UM. Warunkiem zadziałania danej wiązki iluzji na umysł ofiary jest dobre wycelowanie (trafienie) jej przez rzucającego, co każdorazowo sprawdza się % rzutem na akt. ZR iluzjonisty zmniejszonym o ew. OB z magii i ZR aktualnej ofiary.

ILUZJA ŚMIERCI/ŻYCIA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (standardowych rozmiarów)
OPIS: Wywołuje pozorowany wygląd śmierci/życia (tętno, oddychanie, bicie serca, widoczne/niewidoczne rany – brak/obecność powyższych czynników). Każdy kto spróbuje sprawdzić prawdziwość tych efektów przez dokładne przyjrzenie się (nieuwierzenie) lub dotknięcie wykonuje % rzut na odporność nr. 1. Udany rzut oznacza, że wykrył fałszerstwo.

ILUZYJNA ZBROJA (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista
OPIS: Tworzy wokół postaci iluzyjną otoczkę, widoczną jako migającą światełkami i tęczą aureolę. Powoduje ona niemożliwość dokładnego namierzenia wzrokiem iluzjonisty, z racji tego, że jego postać wygląda, jakby rozpływała się w powietrzu (itp. np może wydawać się, że nie znajduje się dokładnie w tym miejscu, w którym powinna być). W praktyce ta iluzja o 20 pkt zwiększa aktualną OB, a ponadto jej dezorientująca moc (OB) wzrasta o 10 pkt/POZ. Aureola ta zaczyna jednorazowo działać od momentu gdy Iluzjonista zażyczy sobie (1 segment) i trwa przez najbliższe 10 rund na każde 10 pkt jego UM. Nie chroni ona jednak przed efektami obszarowymi, itp.
Uwaga: Czar ten w momencie rzeczywistego działania przeszkadza w rzucaniu czarów na iluzjonistę (z wyjątkiem oczywiście obszarowych, itp.), co powoduje, że rzucająca czar na iluzjonistę postać ma jakby o 10 pkt + 5 pkt na POZ iluzjonisty mniejsze UM.

ZMIANA KOLORÓW (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola + 1 pola/5 POZ
OPIS: Daną powierzchnię pokrywa (iluzyjnymi) kolorami dowolnego rodzaju. Iluzjonista z UM powyżej 100 pkt jest w stanie nawet tworzyć tym napisy, zaś posiadający 150 UM nawet średniej jakości znane sobie obrazki lub wizerunki.

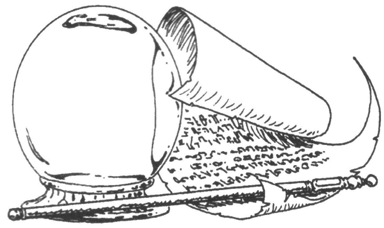
ŚLISKOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy + 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole /5 POZ
OPIS: Powoduje, że dana powierzchnia staje się niebywale śliska. Postacie znajdujące się na niej, które w danej rundzie nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 1 są zmuszane zachować równowagę. W tym przypadku nieudany % rzut na ZR aktualną (zmniejszoną dodatkowo o 1pkt/POZ iluzjonisty) najczęściej powoduje wywrócenie się postaci. W wypadku, gdy nawierzchnia jest naprawdę śliska (sama z siebie), tedy MG może założyć dodatkową antyodporność czaru (zarówno względem iluzji jak i ZR) w wysokości nawet np 10, 25 lub w wypadku lodu nawet 50 pkt.
Uwaga: Rzucając ten czar selektywnie np. na rękawicę dzierżącą miecz lub na dobrze wytarte, typowe siodło można spowodować inne konsekwencje.

WYOBRAŻENIE (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: W umyśle postaci, która nie odeprze iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1, zmniejszoną dodatkowo o 3 pkt/POZ iluzjonisty) wywołuje przerażającą wizję (np ducha). Wykorzystanie tego czaru do straszenia powoduje przerażenie w pierwszej rundzie (patrz analogiczny czar), a ponadto utrzymuje się aż do nastania rundy, w której zostanie udany wykonany % rzut na strach (odporność nr. 2). Iluzjonista o UM większych od 120 pkt w niektórych wypadkach może założyć inny efekt. Przykładowo pokazując tym wyobrażonym duchem jakieś wykonywanie czynności można podpowiedzieć co należy w danej sytuacji zrobić.

WIDZIADŁO (Iluzja)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina +1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie 1 pole sześcienne + 1 pole/10 POZ
OPIS: Stwarza mglistą, niemą iluzję–widziadło, wyglądające w przybliżeniu jak jakiś przedmiot lub istota. Są one podobne, choć nie identyczne z pierwowzorem. W wypadku bardziej skomplikowanych tworów odtwarzanych z pomięci może być wymagany np % rzut na połowę MD. Nieuwierzenie w rzeczywistość istnienia takiego widziadła (po udanym % rzucie na odporność nr. 1) powoduje, że przestaje ono istnieć. Robi to też każde dotknięcie jego. Widziadło może zachowywać się dowolnie, ale tylko w momencie, gdy jest w zasięgu wzroku iluzjonisty, który bez potrzeby skupiania się kontroluje je. Może on powodować, by ono latało, czy naśladowało gesty, ale nienaturalne zachowanie (szczególnie przedmiotu) daje podstawy do nieuwierzenia.

AURA ILUZJI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 osoba)
OPIS: Wywołuje czasowe zwiększenie Ch. i PR. o 10 pkt + 5 pkt/POZ iluzjonisty, a ponadto uniemożliwia rzucenie w tym czasie do postaci objętej czarem arcynegatywnej reakcji – wrogiej (96–100%). Aura ta zwiększa także antyodporność rzucanych czarów opartych na iluzji o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ. Czar ten o 20 pkt + 10 pkt/10 POZ iluzjonisty zwiększa czasowo odporność nr. 1, a dodatkowo umożliwia korzystanie że zdolności profesjonalnej: Odporność na iluzję istocie, która normalnie jej nie posiada.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: ZASIĘG wzroku
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzialne.
Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.



NIEKOŃCZĄCA SIĘ DROGA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Istoty, które w danej rundzie znajdą się w obszarze czaru i nie odeprą iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1), to chcąc iść nadal stoją w miejscu, aczkolwiek są przekonane, że idą (itp). Żadne tłumaczenie postronnych nie może zmienić ubezwłasnowolnienia ofiary czaru, ponadto postać taka nie jest prawie w stanie uniknąć czarów i przedmiotów (np. rzuconych głazów) spadających na pole, na którym się znajduje.

NIEWIDZIALNOŚĆ (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tej iluzji można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

ZAKLĘCIE ILUZJI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 10 PM + specjalny
CZAS RZUCANIA: 2 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: potencjalnie (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższy czar
OPIS: Jednorazowo zaklina najbliższy rzucony czar oparty na iluzji, tak, że iluzję taką można traktować jak zaklęcie (nie zmienia to działania czaru, ale pozwala np działać na martwiaki), jednakże pod warunkiem, że wydane zostanie na niego dwukrotnie więcej PM (niż wymaga jego rzucenie).
Uwaga: Czar ten też obejmuje iluzję zawartą w niektórych czarach specjalnych, a ponadto uniemożliwia rozproszeniu iluzji (itp.) przez nieuwierzenie w nią.

BLIŹNIAK (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Tworzy iluzyjnego bliźniaka swojej postaci (maksymalnie jednego na każde 50 pkt UM rzucającego czar). Znajduje się on zawsze maks. 1 metr obok, ponadto dokładnie naśladuje w ruchach samego iluzjonistę. Postać taka ma identyczne parametry jak iluzjonista i jest jakby jego odbiciem (mówi to samo co on, itd). Skuteczne nieuwierzenie (% rzut na iluzję, trwa pełną rundę) pozwala zniszczyć bliźniaka (jeśli akurat na niego się patrzyło), ew. robi to każde dotknięcie np. czarem–pociskiem, bronią, ale w tym przypadku trzeba wykonać identyczne Trafienie, jak we właściwego Iluzjonistę, z jego całkowitą obroną (też magiczną).

MAGICZNE LUSTRO (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: 6 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Tworzy przed naznaczoną tym czarem osobą półprzeźroczystą taflę zwierciadlaną. Lustro to zawieszone jest w powietrzu i przemieszcza się wraz z postacią, która ma na sobie ten czar, ale zawsze jest na wprost jego piersi. W niektórych sytuacjach chroni też osobę stojącą tuż za plecami, jednakże obydwie postacie mają w tedy trudne warunki (co do połowy zmniejsza m.in. ich TR, OBR i

UM). Czar ten jest w stanie odbijać skierowane z przodu (licząc względem środka piersi) wzrokowe ataki niektórych istot np. petryfikującą magię oczu bazyliszka, wzrok meduzy, hipnotyczny wzrok. Dodatkowo magia jego daje 20 % bezwzględną szansę z daleka i 10% z bliska, że czary, pociski lub ciosy skierowane na chronionych tym czarem nie trafią. Oczywiście nie dotyczy to efektów obszarowych.

POBUDZENIE/OSŁABIENIE EMOCJI (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota + 1 istota/5 POZ
OPIS: Sugestia ta pobudza/osłabia emocje istoty, która nie odparła czaru (% rzutem na odporność nr. 2).
Po wzbudzeniu emocji postać taka jest podenerwowana i ew agresywna. Każde sprawdzenie reakcji w tym stanie jest o 10 pkt wyższe (np. wyrzucenie na sprawdzenie reakcji 86% oznacza 96%). W trakcie trwania czaru istotę taką denerwuje każdy niestereotypowy gest innej osoby, czy sytuacja (zależnie od MG i ew. od % rzutu na reakcję). Osłabienie emocji spowalnia refleks istoty o 10 pkt +1 pkt/POZ iluzjonisty. Dodatkowo też istotę taką można dwukrotnie łatwiej zaskoczyć (tzn jej rzut na SZ liczony jest względem połowy wartości tego współczynnika). Czar ten może być wykorzystywany przy łagodzeniu podrażnionej istoty, czy likwidowania wpływu szału (np. automatycznie wyprowadza z dowolnego typu furii i uniemożliwia w nią wpadnięcie przez najbliższy czas).
Uwaga: Jeżeli iluzjonista tym czarem jest w stanie objąć więcej nisz 1 istotę, to zamiast tego może zrobić by dana istota broniła się dodatkowo jeszcze tyle razy, ile ponad nią istot mógł by objąć tym czarem (np. 3 razy jeśli iluzjonista jest na 10 POZ.

ZACZAROWANA CHMURKA (Iluzja)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół (specjalny)
OPIS: Tworzy wokół określonego miejsca lub np. głowy istoty magiczną sferę podobną do małego obłoczku. Chmurka ta istoty wewnątrz niej dezorientuje (co o 10 pkt zmniejsza Trafienie, OB, UM i wykonywane czynności). Jeśli Iluzjonista zechce, to postać może dodatkowo być w każdej rundzie oślepiana (skuteczne jest to po nieudanym % rzucie ofiary na odporność nr. 1), albo otumaniona (nieudany % rzut na sugestię – odporność nr. 2), albo wymiotować (po nieudanym % rzucie na odporność nr. 7 – gazy). We wszystkich powyższych wypadkach postać jeśli nie wykonała udanego % rzutu na daną odporność, to traktowana jest jakby nie posiadała OB że ZR (ewentualnie ZR akt równa 5 pkt), oraz jej refleks (SZ – ale nie szybkość poruszania się) redukuje się dwukrotnie.
Uwaga: Chmurka ta może towarzyszyć nawet, gdy istota/przedmiot jest w ruchu, ponadto jej ewentualne efekty trwają do końca trwania czaru.

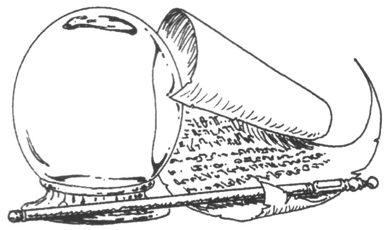
ŚWIATŁO (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera 10 metrów wokół miejsca rzucenia
OPIS: W promieniu 10 metrów wokół iluzjonisty lub określonego przedmiotu pojawia się magiczna jasność, umożliwiająca normalne widzenie Niektóre martwiaki w jej obrębie odnoszą obrażenia (np. 1k100 co rundę) lub są spowalniane.
Uwaga: Poza danym obszarem światło to natychmiast się urywa. Jego natężenie jest zbyt małe do oślepiania (z wyjątkiem osób długo przebywających w ciemnościach), aczkolwiek jego obecność "wyłącza" działanie infrawizji (itp. przystosowanie oczu do ciemności).

ANIMACJA LINY (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: lina maksymalnie długości 1 metra + 1 metra/POZ
OPIS: Iluzjonista trzymając koniec liny powoduje jakby "ożywienie" jej. Dzięki temu jest ona w stanie oplątać się (owinąć) wokół określonego przedmiotu, istoty, części ciała, o ile jej długość jest wystarczająca – potrzeba 2 metry liny na 1 metr obwodu. Istoty będące w ruchu lina ta jest wstanie owinąć, jeśli w danej rundzie nie uskoczy ona przed nią (co sprawdza się % rzutem na akt. ZR – 1 pkt POZ iluzjonisty). W pierwszej rundzie lina owija się wokół nóg (do połowy wartości obniża to akt. ZR i SZ). W następnej rundzie oplata się wokół tułowia, zadając ewentualnie k10 obrażeń/rundę od duszenia postaciom nie odzianym w zbroję płytową. Jeżeli jeszcze nadal starcza liny, to w trzeciej rundzie lina unieruchamia ręce (jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/POZ iluzjonisty). W czwartej rundzie lina może owinąć się wokół szyi i głowy, zadając, jeśli zechce rzucający

czar, od duszenia k100 obrażeń + tyle ile wynosi 1/4 część SF iluzjonisty. Duszenie takie nie działa to na martwiaki i bez płucne istoty. Animowaną linę można przeciąć, gdy zada się w jednym miejscu po minimum 80 pkt tnących obrażeń (ew. 400 w wypadku grubych lin). Linę taką traktuje się jakby miała OB równą 10 pkt i wyparowania 0 pkt. Zaklęcie utrzymuje się jednak nadal w najdłuższym kawałku o długości minimum 2 metrów. Podczas cięcia (o ile nie wykonuje się specjalnego przycelowania – co to oznacza decyduje MG) można łatwo przeciąć też i ewentualnie duszoną ofiarę. Najczęściej MG zakłada, że trafia ją połowa skuteczności ciosu.

PRZESUNIECIE (Czar specjalny)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 6 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty + specjalny
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjalny)
OPIS: W każdej rundzie trwania czaru iluzjonista może się przenieść telekinetycznie w określone miejsce w Zasięgu wzroku oddalone nie dalej niż o 1 metr na POZ. Jeżeli po rzuceniu tego czaru i odjęciu k5 segmentów za opóźnienie wydane na przemieszczanie iluzjonista jest szybszy od wymierzonych w niego ciosów (ew. czarów), to najczęściej (zależnie od sytuacji, rodzaju i MG) powoduje to ich uniknięcie. W kolejnych rundach po rzuceniu tego czaru już się odejmuje tylko k5 segmentów na każde kolejne opóźnienie przesunięcia. Czar ten nie przenosi przez magiczne czy materialne bariery. W takich przypadkach iluzjonista rozbija się o nie, otrzymując np. k100*10 obrażeń obuchowych.

TRZECI KRĄG



CIOS PSYCHICZNY [Szok]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Pozwala skumulować energię własnego umysłu i wysłać go w kierunku wroga. Niszczy ona jego umysł zadając 20 ran (umysłowych) na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.
Uwaga: Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc typu 2, 6 i 10).

ILUZJA PRZEDMIOTU [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 60 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maksymalnie 1 metr sześcienny)
OPIS: Stwarza iluzję prostej konstrukcji przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku mało znanych przedmiotów MG ma prawo wymagać modyfikowanego % rzutu na MD. Przedmiot ten może zachowywać prawie dowolny kształt, kolor, zapach, normalną temperaturę otoczenia, ale nienaturalne formy dają podstawy do nieuwierzenia Iluzja przedmiotu zostaje zniszczona w momencie skutecznego nieuwierzenia w niego (co sprawdza się % rzutem na odporność nr. 1). Dodatkowo iluzja ta rozprasza się w momencie energicznego ruchu tym przedmiotem, po uderzeniu w niego lub go ściśnięciu, albo po zanurzeniu go w cieczy.

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Wytwarza strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich przed iluzjonistą. Oślepienie dodatkowo utrzymywać się będzie przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5. Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom czar ten zadaje 1k100*10 obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na energię (odporność nr. 5).

NAMIĘTNOŚĆ [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny

CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Czar ten wywołuje ogromną namiętność (pożądanie, itp.) do postaci przeciwnej płci, którą pierwszą ujrzy. O sile uczucia decyduje dodatkowy % rzut na reakcję, zmniejszony o 50 pkt (np. zamiast wyniku równego 56 otrzymujemy 6). W skrajnych wypadkach postać będzie się starała robić prawie wszystko, by posiąść pożądaną osobę, itp.
Uwaga: Jeżeli postać jest mało znana, wroga, upośledzona widocznie, obcej rasy, itp. to czar ten może nie zadziałać (zależnie od MG), ponadto mogą być przykre jego efekty po opamiętaniu się.

SUGESTIA [Sugestia]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: W umyśle postaci, która nie odparła sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) stwarza określone przez iluzjonistę jedno (pojedyncze) przekonanie o słuszności danej decyzji. Może to być np. niechęć do trzymania broni (wyrzuca ją), uświadomienie, że dana postać to twój największy, śmiertelny wróg (atakuje ją), czy chęć przepłynięcia wpław rzeki (natychmiast to czyni). Sugestia samobójstwa automatycznie rozprasza czar.

HIPNOTYCZNA KULA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Tworzy iluzyjną, tęczową, błyszczącą kolorkami i światełkami kulę o średnicy około 50 cm. W zależności od woli iluzjonisty potrafi ona latać lub spoczywa w określonym miejscu. Magia jej co rundę ma moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra/POZ iluzjonisty od niej. Postacie, które nie odparły hipnozy (udanym % rzutem na odporność nr. 1) są odtąd aż do końca trwania czaru wpatrzone w kulę. W zależności od woli iluzjonisty ofiary hipnozy idą, biegną za nią lub/i starają się ją dotknąć. Są przy tym tak nierozważne, że z transu potrafi je wybić dopiero pierwszy cios (lub inne zranienie). Czar ten nie działa na rzucającego go i na ślepych. Hipnotyczna kula może unosić się w powietrzu z szybkością na rundę odpowiadającej naturalnej SZ iluzjonisty liczonej w metrach i także on ustala (podświadomie, bez rozpraszania uwagi) jej aktualną trasę (o ile jest w jego Zasięgu wzroku).

MAGICZNE SKRZYDŁA [Czar specjalny]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 nieobciążona osoba
OPIS: Na ramionach postaci, którą dotknie iluzjonista tworzy magiczne niewidzialne skrzydła. Umożliwiają one wzniesienie się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać przy tym wykona udany % rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania w locie wynosi 10 metrów na rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe maksymalnie pod kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można nic robić, co wymaga koncentracji (np. rzucać czary, itp). Jednorazowo lot może trwać maksymalnie tyle rund, ile ma aktualnej wytrzymałości postać. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez 1k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami spada. Od takiego upadku otrzymuje się 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów.

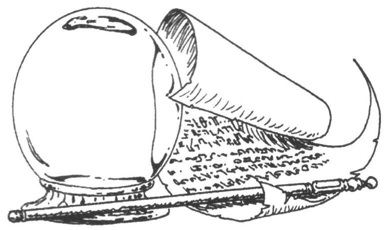
UŚPIENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Energia tego czaru może być użyta do wzmocnienia lub złagodzenia dźwięków.
Użyty jako Uśpienie dźwięku wycisza wszelkie dźwięki na danym obszarze Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Wersja ta pozwala ochronić przed wieloma czarami i efektami opartymi na dźwięku. Dotyczy to szczególnie takich spraw jak czary (np. Usypiające dźwięki, Chorał), ryki (np. godowe, strachu), wycia, jęki (np. upiorów). Chroni także przed wpływem gry bardów czy śpiewem harpii lub syren. Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5. Użyty jako Wzmocnienie dźwięku zagłusza wszelkie dźwięki na danym obszarze Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (o np. 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o

tyle refleks). Jeżeli czar ten ma towarzyszyć danej istocie, tedy jest to możliwe, jeżeli nie odeprze go ona udanym % rzutem na odporność nr. 5. Dodatkowo ta wersja czaru dwukrotnie zwiększa ZASIĘG, antyodporność i obrażenia czarów i innych efektów opartych na dźwiękach Potrafi także dwukrotnie zwiększyć moc i ZASIĘG Pieśni modlitewnej.

ZŁUDZENIOWA PUŁAPKA [Iluzja]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjalny)
OPIS: Na danym obszarze tworzy jednorazową pułapkę odpowiadającą jakiejś mechanicznej. Wygląd i działanie pułapki musi wyglądać jak najbardziej realistycznie – inaczej bowiem ona nie poskutkuje. Pułapka taka musi być widoczna przy uważnym przyglądaniu się, a jej schemat budowy ma być prosty. Pierwsza postać, która w nią wejdzie dostaje 2k10*10 ran umysłowych. Na zewnątrz wygląda to jednak jakby pułapka naturalnie zadziałała i nie wygląda by była w stanie zadziałać jeszcze raz. W wypadku, gdy cokolwiek mogło by zasugerować o nierealności pułapki (np. zadała stanowczo za mało lub za dużo ran), tedy postać ma prawo wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznaje się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń. Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do rzeczywistych pułapek.

PSYCHICZNA TARCZA [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę ochraniającą osobę przed atakami psychicznymi typu sugestia (odporność nr. 2), iluzja (odporność nr. 1) i paraliż umysłowy (odporność nr. 4). W praktyce odporności na te czynniki zwiększają się o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ iluzjonisty. W wypadku odpierania czynników działających na sugestię magia tego czaru umożliwia wykonanie dodatkowego % rzutu na tą odporność i wybrania korzystniejszego wyniku. Zaklęcie to dodatkowo chroni przed oddziaływaniem niektórych efektów czarów opartych na ingerencji w umysł, a więc np przed zwariowaniem w Obłędzie otoczenia lub przed stratą kontroli na sobą w przypadku czaru Chaos. Czar Psychiczna tarcza jest w stanie także jednorazowo zneutralizować efekt czaru typu Cios psychiczny (albo psioniczny), po czym rozpada się (kończy swoje działanie).

CZWARTY KRĄG



POMINIECIE [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ; specjalny (wokół)
OPIS: Pozwala tak zahipnotyzować każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt, że jeśli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 1, tedy nie widzi go (to znaczy tak się jej wydaje). Magia Pominięcia działa w każdej rundzie trwania czaru, ale wystarcza pierwsze jej nieodparcie, by teoretycznie do końca trwania czaru nie widzieć danego obiektu. Jeżeli ofierze czaru, osoba widząca (jeszcze) ten obiekt dokładnie go wskaże, tedy automatycznie niweluje to hipnozę. Patrząc nadal na taki obiekt – od rundy, w której nie odparło się tej iluzji można ponownie znaleźć się pod działaniem czaru. Czar ten nie przestaje działać nawet, gdy obiekt objęty pominięciem podejmuje jakikolwiek agresywny lub gwałtowny ruch wobec innych istot.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) czar ten jest analogiczny do niewidzialności.

KREACJA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina + 1 godzina/100 UM)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Stwarza półrzeczywistą iluzję 1 przedmiotu podobną (choć nie identyczną) do przedmiotu, który dobrze zna iluzjonista. W wypadku bardziej skomplikowanie wykonanych przedmiotów MG może wymagać udanego % modyfikowany rzutu na MD. Wykreowany tym czarem przedmiot ma kształt, kolor, zapach, temperaturę analogiczne do pierwowzoru. Iluzja tego typu powoduje, że przedmiot jest trwały i wygląda jak rzeczywisty Standardowo ma te same parametry, z tym jednak że dużo łatwiej go zniszczyć (jego wytrzymałość i wyparowania są o połowę mniejsze od standardowych tego typu przedmiotów). Czar ten najczęściej stosuje się do tworzenia przedmiotów codziennego zastosowania np. może zastąpić brak łopaty, pergaminu, wiadra, noża. Zależnie od

wyuczonych za młodu zawodów iluzjonista można kreować przedmioty prawie idealnie odzwierciedlające pierwowzór. Przykładowo iluzjonista – jubiler potrafi stworzyć cenny klejnot, a iluzjonista – zbrojmistrz miecz o standardowym wyglądzie. Bronie i zbroje wykreowane tym czarem są bardzo mało skuteczne. Po pierwsze nie skutkują one na martwiaki, a po drugie silniejszy cios w taką rzecz potrafi ją łatwo zniszczyć. W momencie poważnego zniszczenia, złamania lub odprysku przedmiot taki rozwiewa się. W wypadku wykreowanej monety wystarczy ją nadgryźć, aby zniszczyć działanie tego czaru.

PRZEJECIE ILUZJI [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stałe (ew. 1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pojedyncza iluzja
OPIS: Powoduje, że dana iluzja lub widziadło przechodzi na stałe pod kontrolę rzucającego czar. W wypadku gdy iluzja była aktywnie kontrolowana to czar nie działa na stałe, tylko przez 1 rundę/POZ. Interpretacja jak iluzja zachowuje się po przejęciu należy wyłącznie do MG.

ZLOTY KRĄG [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew. (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: W obrębie tej sfery jest w stanie zmienić kolor i połysk wszystkim lub kilku znajdującym się wewnątrz przedmiotom i powierzchniom na metaliczny (np. złoty, srebrny, miedziany, itp). Czar ten działa od momentu przekroczenia sfery. Nieuwierzenie w iluzję i trzeźwość umysłu nie działa, jeśli postać znajduje się w obrębie sfery.

PIĘTNO [Iluzja]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ, ew. (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Zostawia na czole postaci, która nie odparła iluzji piętno (o kształcie zależnym od iluzjonisty i MG). Zobaczone przez obcą postać obniża o 50 pkt % rzut na reakcję względem naznaczonego (np. wyrzut 46 oznacza 96). W wypadku skrajnej wrogości czar ten do jego ofiary powoduje agresję, niechęć lub strach wszystkich mu obcych. Jeżeli postać ma już na twarzy bliznę, albo normalne piętno, to czar ten na stałe (do zregenerowania blizny) obniża o średnio o 10 pkt. sprawdzaną względem tej osoby reakcję.

TĘCZOWY MOST [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (3 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (łuk o promieniu 2 metrów/POZ i szerokości 2 metrów)
OPIS: Czar ten kreuje tęczowy łuk. W praktyce jest on półrzeczywistą iluzją i można go traktować jako selektywnie działający most. Dla iluzjonisty, osób przez niego wybranych i tych co nie odparli iluzji (wykonali więc nieudany % rzut na iluzję) czar ten może służyć za most lub schody. Skuteczne nieuwierzenie (po udanym % rzucie na iluzję) lub czyjaś sugestia że jest to tylko iluzja powoduje że postać może stracić wiarę w rzeczywiste istnienie mostu. Stanie się tak, jeżeli udanie wykona % rzut na iluzję. W praktyce powoduje to niemożliwość skorzystania z mostu lub upadek z wysokości, jeżeli się już było na nim (standardowo otrzymuje się w tedy 1k100 obrażeń za każde 2 metry spadania z powyżej 2 metrów. Nie działa to jednak na iluzjonistę. Po zejściu z mostu ten co go rzucił potrafi w dowolnym momencie anulować ten czar.
Uwaga: Postacie, które widzą inne istoty kroczące po tęczowym moście mają dodatkowo pogorszony % rzut obronny na iluzję o 50 pkt.

USYPIAJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ: ew. sen trwa (5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: W każdej rundzie trwania czar ten wywołuje na danym obszarze dźwięki o usypiającej tonacji. Istoty, które nie odeprą tej

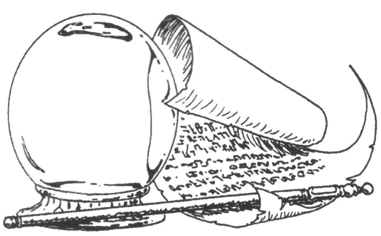
sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) natychmiast usypiają. Postacie, które jeszcze nie usnęły muszą bronić się przed sennością w każdej rundzie jego trwania. Tylko huk, uderzenie w gong, zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie przebudzić z tego magicznego snu.

LEK WYSOKOŚCI [Sugestia]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Wyzwala w istocie, która nie odparła czaru (udanym % rzutem na połowę odporności nr. 2) oszałamiający lęk przed każdą wysokością. Ofiara czaru jeśli znajduje się powyżej gruntu traci kontrolę nad sobą i ma szansę spaść w dół, jeśli się nie przytrzyma czegoś Lewitujące, latające i tym spodnie unoszące się postacie automatycznie zmuszone są lądować w następnej rundzie. Czar ten zmusza też do zejścia z wyższych wierzchowców (np. z koni, słoni, pegazów, ale nie z antarów). Pod wpływem tego czaru nie można wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny, itp.

WIĘZIENNE PRĘTY FORBANA [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjalny)
OPIS: Wokół wskazanego pola pojawiają się stalowe pręty. Jest to odmiana półrzeczywistej iluzji – nie można więc jej zniszczyć nieuwierzeniem Odstęp pomiędzy prętami wynosi w pierwszej rundzie działania czaru po 20 cm. Co rundę pręty te zbliżają się do centrum pola. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zwężania unieruchamiają ofiarę (ofiary), a z każdą następną rundą zadają po 100 obrażeń (umysłowych). Aby pręty zawężały się iluzjonista musi je w skupieniu kontrolować. Uniemożliwienie mu tego powoduje, że pręty nie mogą się zawężać. Czar zanika po 1k10 rundach od przerwania kontroli lub w momencie śmierci iluzjonisty.
Uwaga: Nadzwyczaj sprawna postać jest w stanie w trakcie k5 rund wspiąć się po prętach i wyskoczyć że środka. Aby to uczynić postać jednak musiałaby wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 100 pkt. Można oczywiście opuścić tą pułapkę używając Lewitacji, Latania, Teleportacji lub zdolności Trzeźwości umysłu.

NIEWIDZIALNA BARIERA [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia (o grubości 10 cm, wysokości 2 metrów, szerokości 2 metrów)/5 POZ
OPIS: Tworzy niewidzialną, nieprzesuwną, pionowo ustawioną na stałym gruncie magiczną barierę. Przez jej powierzchnię nie jest w stanie przejść żadna materia, istota, siła, czar i niematerialna istota. Nie dotyczy to jednak przemian półboskich. Czar ten może być w dowolnym momencie anulowany przez rzucającego. Istoty, które siłą próbują przejść przez barierę (przy każdej próbie) otrzymują k10 obrażeń od elektryczności, a poza tym są sprężyście odpychani. Barierę tą są w stanie pokonać tylko istoty, którym w danej rundzie skutecznie zadziałała AntyMagia.

PIATY KRĄG



CIOS PSIONICZNY [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Spotęgowaną przez magię siłę umysłu iluzjonista wysyła wokół siebie. Wywołuje to falę energii umysłowej, która wszystkim istotom wokół niego zadaje po 10 ran (umysłowych) na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru rzucający go otrzymuje połowę tych obrażeń (5 ran/POZ). Czar ten nie działa na martwiaki z grupy szkieletów, mumii i kościeji (a więc na martwiaki z typu 2, 6 i 10).

HIPNOZA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów

ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ofiara, która nie odparła iluzji (udanym % rzutem na odporność nr. 1) staje się podporządkowana ciałem i umysłem woli iluzjonisty. Jest on wstanie koncentrując się przekazywać własne rozkazy, a nawet może doprowadzić do samobójstwa (o ile przeciwnik ma możliwość np. dysponując odpowiednim narzędziem). Wszystko co jednak ofiara robi wykonuje powoli i mechanicznie. W praktyce oznacza to o połowę zmniejszone współczynniki ofiary. Po zakończeniu koncentracji iluzjonisty postać nic nie może robić przez 1k10 rund (jest ubezwłasnowolniona, ale nie podlega już hipnozie).

MORALE [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów/POZ przed iluzjonistą (specjalny)
OPIS: Po rzuceniu tego czaru iluzjonista zmuszony jest nieruchomo stać z wysoko podniesionymi ku górze rękoma. Dodatkowo wymaga on całkowitej koncentracji. Uniemożliwia więc to rozglądanie się, rozmowę czy wykonywanie innych czynności. Po zakończeniu koncentracji czar ten na poddanych jego wpływowi postaciach utrzymuje się przez 1 rundę/4 POZ iluzjonisty.
W zależności od woli iluzjonisty czar ten wywołuje magiczny, czasowy wzrost albo spadek Energii Życiowej (o 20 pkt). W praktyce wpływa to też na odwagę i możliwości wybranych postaci, w obrębie Zasięgu działania czaru. Wzrost/spadek morale daje dwukrotny rzut obronny na strach, przy czym liczy się wynik korzystny/ niekorzystny. Dodatkowo podczas walki lub wykonywania karkołomnych ewolucji magia jego o 20 pkt zwiększa/zmniejsza każdy że współczynników podstawowych i każdą biegłość. Oczywiście nie dotyczy to ZW. W praktyce więc np. postać ma o 24 pkt więcej/mniej do TR, zadaje o 5 obrażeń więcej/mniej. Zmiana biegłości też może przyczynić się do wartości zadawanych obrażeń. Obrona modyfikowana jest w zależności od aktualnie nabytej wartości ZR i biegłości.

ILUZJA POSTACI [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godz./POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maks. 1 metr sześć/4 POZ)
OPIS: Tworzy półmaterialną iluzję żywej istoty. W wymiarach nie może ona jednak wychodzić poza objętość wyznaczoną przez połączone dowolnie sześciany o rozmiarach 1 metra sześciennego każdy. Powstały twór musi być wzorowany na jakimś pierwowzorze Przypomina on go prawie identycznie, jednakże, ktoś kto dobrze zna model może doszukać się minimalnych nieścisłości. W celu tego stwierdzenia MG może wymagać dłuższego przyglądania się i udanego % rzutu na MD. Jeżeli się ma ku temu powody (np. powyższy) postać może zadeklarować "nieuwierzenie". W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 1 (wykonuje go za postać MG) czar kończy swe działanie i iluzja rozmywa się. Poza ŻYW (która równa jest 1) fizyczne współczynniki iluzyjnej postaci są przeciętne dla danej rasy i wybranej profesji (z 0 POZ). Kolor, zapach, temperatura także nie odbiegają od właściwości rasy. Parametry umysłowe (też UM) adekwatne są zaś do połowy parametrów, którymi dysponuje iluzjonista. Postać taka nie posiada jednakże WI, ZW i żadnych zdolności profesjonalnych. Jeżeli postać iluzyjna jest tworzona razem z odzieniem to nie może odłączyć od siebie ani jednej jego części. Spowodowało by to rozwianie się czaru. Ubranie takie lub zbroja jednak nie dają obrony i wyparowań. Co innego oczywiście, jeśli iluzja nagiej postaci przywdzieje normalne ubranie lub zbroję. Podczas kreacji postać można wyposażyć w osobistą broń. Z tych samych powodów co w przypadku odzienia nie można pozbywać się nawet jej fragmentu (np. rzucając, strzelając). Ofiara, która odniesie rany od takiej broni liczy je normalnie, ale nie powodują one widocznych ran, a na dodatek są tylko umysłowe. Brak krwawienia z ran powstałych od ciosów tnących może dać powód do "nieuwierzenia". Oczywiście można to ominąć – ofiarowując nieuzbrojonej iluzji normalną broń. Posiadana przez iluzję broń i odzienie nie mogą jednak odbiegać od normy przewidzianej dla danej rasy (i profesji). Niedopełnienie tego warunku może być przyczyną "nieuwierzenia".Iluzyjna postać w swym zachowaniu nie powinna odbiegać od rasy którą reprezentuje Może także mówić (w językach którymi włada iluzjonista), mieć naturalne odruchy i proste umiejętności tej rasy. W wypadku tego ostatniego oznacza to możliwość latania jeśli posiada się skrzydła, ale nie widzenia w ciemności. Postaci takiej wolno też bronić się lub walczyć. Jej biegłość w każdej broni równa jest 100pkt. Wszystkie pozostałe czynności zależą już od fizyczno–psychicznych cech postaci. Iluzja taka zachowuje się tak, jakby iluzjonista zostawił w niej cząstkę swego umysłu. Poza wspomnianymi momentami czar ten przestaje działać (iluzja rozwiewa się) natychmiast, gdy zajdzie jedna z poniższych okoliczności: iluzjonista straci świadomość (uśnie, zginie), iluzja zostanie zraniona przez magię lub czynnik fizyczny, postać lub zwierzę dokona świadomego udanego nieuwierzenia
Uwaga: Maksymalnie naraz iluzjonista może mieć stworzoną jedną iluzyjną postać. Dopóki ona istnieje oznacza to jednak dla niego niemożliwość snu, a także o połowę zmniejszenie własnej INT i UM.

WIRUJĄCE OSTRZA [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: O

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/5 POZ (specjalny)
OPIS: Wokół postaci iluzjonisty pojawiają się błyski. Poruszają się one z dużą prędkością i wyglądają niczym wirujące ostrze Każda postać (też przyjaciel), która dostanie się w ich ZASIĘG co rundę musi wykonać % rzut na odporność nr. 1. Nieudane odparcie iluzji oznacza, że postać otrzymuje 50 ran (umysłowych)/5 POZ iluzjonisty.

OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (2 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od typowych i półrzeczywistych iluzji. Dodatkowo odpiera hipnozę, halucynacje, i czary typu Obłęd otoczenia W wypadku szkodliwych efektów dźwiękowych MG może założyć zwiększenie odpowiednich odporności o 20 pkt.

ILUZJA FIZYCZNEJ MOCY [Czar specjalny]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 10 PM + 1 PM/ POZ
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala odtworzyć prawie każdy efekt czaru zadającego bezpośrednio fizyczne obrażenia. Magia Iluzji mocy nie może odtworzyć czaru, którego PM potrzebny do rzucenia był większy od 1 pkt/ POZ iluzjonisty. Iluzjonista nie może też rzucić czaru, z którego efektem nie zetknął się empirycznie (tzn od którego nie doznał obrażeń). Jeżeli moc czaru, który naśladuje iluzjonista jest zależny od POZ rzucającego to poziom ten jest adekwatny do aktualnego POZ iluzjonisty. W wypadku, gdy moc czaru ma stały efekt niezależny od POZ, to ilość obrażeń zależy od naturalnej mocy odtwarzanego czaru. W praktyce najczęściej odtwarzane są więc czary to typu Piorun, Magiczny pocisk. Ofiara lub ofiary odtworzonego czaru są upoważnione do wykonania % rzutu na iluzję. Pozytywny wynik oznacza, że ofiarom zdaje się, że z jakiegoś nieznanego powodu czar ten nie zadał im obrażeń. Negatywny wynik sugeruje postaci, że została zaatakowana rzeczywistym efektem jakiegoś czaru. Mimo, że postać nie widzi obrażeń czuje się, jakby uderzył w nią czar (sugerowany przez iluzjonistę). Jest ona przy tym, zmuszona także do wykonania % rzutu, który decyduje, czy czar odniósł pełny efekt, czy tylko połowiczny. Oczywiście stosuje się ten rzut, jest on wymagany przez naturalną formę odtwarzanego czaru. W wypadku czarów zabijających nieudany % rzut przed taką rzekomą magią może spowodować śmierć postaci (umysłową – ale to też wystarczy). Także jeżeli obrażenia wywołane przez taki czar sugerują śmierć postaci, to też ginie automatycznie ona po nich.
Ten czar nie wpływa na martwiaki i na nieożywione przedmioty (a więc np. na ekwipunek).

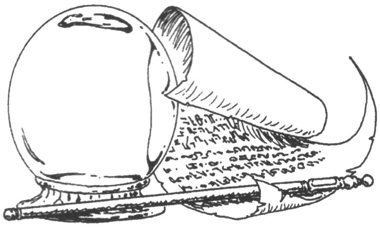
ROZUMIENIE JĘZYKÓW [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt
OPIS: Zaklęcie to pozwala danej istocie uzyskać zdolność rozumienia danego języka. W praktyce umożliwia to pojmowanie go, mówienie w nim i czytanie. Postać posiadająca 30 pkt INT jest w stanie korzystać tylko z języków o 1 stopniu trudności. INT 60 pkt pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trudności, 120 pkt INT o 3 stopniu, 240 o 4, a 480 pkt INT o 5 stopniu trudności językowej.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połowę odpowiedniej odporności. Dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z POZ i UM iluzjonisty.

STAŁA NIEWIDZIALNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o określonych rozmiarach (maksymalnie 2 metry sześcienne + 2 metry/5 POZ) dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza może stać się niewidzialną dla istot posługujących się wzrokiem w orientacji. Postaci niewidzialnej jest w momencie pierwszego ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę. Procentowy rzut na zaskoczenie w tym przypadku liczony jest tylko względem połowy SZ aktualnej. Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie. Od standardowej niewidzialności czar ten różni się tym, że nie wychodzi się z niewidzialności, gdy wykonuje się agresywne, hałaśliwe lub energiczne czynności. Walcząca postać będąca w tej niewidzialności ma liczoną premię do obrony z całej akt. ZR.

SZÓSTY KRĄG



UROK [Sugestia]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie odparła tego typu sugestii (udanym % rzutem na odporność nr. 2) staje się fanatycznym przyjacielem iluzjonisty. Natychmiastowo, w miarę swych możliwości wykonuje zawsze każdą zrozumiałą jego prośbę. Każde słowo jest dla niej rozkazem i może się ona podjąć nawet wielce niebezpiecznej misji lub walki. Także nie ma przed swym przyjacielem żadnych sekretów. Z chęcią może ofiarować też wszystkie swoje materialne i cielesne dobra. Urok zostaje złamany (przestaje działać), jeżeli iluzjonista napomknie ofierze by popełniła ona jakąś formę samobójstwa. Nie dotyczy to jednak sytuacji w których życie "pana" jest bezpośrednio zagrożone i prosi on o pomoc (z reguły bez proszenia pospieszy z nią). Istota zauroczona nie ma możliwości zorientowania się, że jest pod urokiem. W wypadku sugerowania jej tego, czy nawet przedstawiania dowodów będzie się ona odnosiła do tego z rezerwą i kpiną. Ofiara czaru nie będzie też nic czyniła by zdjęto z niej ten czar. W wypadku nieodpowiedniego podejścia będzie się nawet przed tym broniła. W wypadku kilku uroków działających na postać wykonuje ona polecenia "pana" który się do niego ostatni zwraca. W wypadku jednak spornych dyspozycji ofiara wykonuje dyspozycje "pana" o wyższej do niego lojalności.

OBŁĘD OTOCZENIA [Iluzja]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: W umysłach istot, które znajdują się lub znajdą na danym obszarze pozwala stworzyć halucynację (wizję) nierealnego otoczenia, które objawia się pełne pułapek, monstrów i śmierci. Dotyczy to jednakże postaci, które w którejś rundzie działania czaru nie odparły go (udanym % rzutem na odporność nr. 1), jako że przed tym czarem należy się bronić w każdej rundzie obecności w jego Zasięgu (aż do końca jego działania lub do pierwszego nieodparcia). Istoty które są pod wpływem halucynacji tracą kontakt z całym otoczeniem (poza obroną że zbroi nic je nie chroni). Tylko w momencie zranienia odzyskują do końca następnej rundy kontrolę nad sobą (po czym się znowu ją traci). Po zakończeniu czaru każda postać, która znajdowała się pod wpływem halucynacji musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Jeżeli był on nieudany, to oznacza to, że ofiara halucynacji doznała trwałego okaleczenia umysłu, co objawia się chorobą umysłową (zależnie od MG) i najczęściej bardzo nienaturalnym zachowaniem (np. poprzez skłonności samobójcze, agresywność, w zależności od MG i ew. zamysłu iluzjonisty).

MAGICZNE DRZWI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 osoba)
OPIS: W obrębie jednej sfery egzystencji otwiera przejście pomiędzy dwoma wybranymi obszarami. Obydwa jednak miejsca nie mogą znajdować się wewnątrz jakiegokolwiek budynku, labiryntu lub podziemi. W takich miejscach czar ten automatycznie nie zadziała (oczywiście PM na jego rzucenie się traci). Miejsca te też nie mogą być że oddalone od siebie dalej niż 1 km/POZ iluzjonisty. Wizualnie po rzuceniu tego czaru w obydwu miejscach pojawiają się białe mgliste "drzwi". Miejsce w którym mają pojawić się drugie drzwi musi być dokładnie znane iluzjoniście i przez nic niezajęte. Niespełnienie tego warunku także powoduje niezadziałanie czaru. W jednej rundzie przez każde drzwi może przejść jedna osoba. Wejście w drzwi w praktyce absorbuje całą rundę. Dwie osoby próbujące wkroczyć w drzwi po jednej stronie uniemożliwiają sobie to kompletnie. Po wejściu "wychodzi" się przez przeciwległe drzwi w połowie następnej rundy. Do końca jej jest się jednak lekko zamroczonym i nie może podejmować jakiejkolwiek czynności. W wypadku, gdy ktoś wchodził lub stał po drugiej stronie może dojść do mało groźnego zderzenia
Uwaga: Czar ten oraz jego zakazana forma Magiczne wrota często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga lub na dziedziniec zamku lub warownego obozu. Czarem tym można się dostać także do wnętrza wielu magicznych, ochronnych sfer

(o ile oczywiście nie znajdują się wewnątrz budynku lub podziemi).

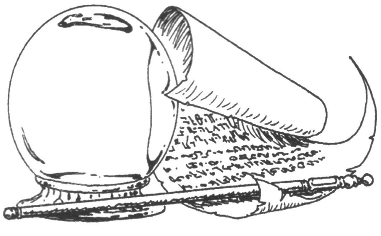
TRON ILUZJI [Czar specjalny]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (specjalny)
OPIS: Utrwala antyczną, ochronną energię w pojedynczym, kamiennym tronie. Czar przestanie działać w momencie, gdy tron zostanie mechaniczne zniszczony. Jest on jednak w stanie wytrzymać średnio od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia użytego do jego powstania). Tak umagicznione miejsce siedzącemu na nim iluzjoniście podwaja antyodporności czarów. Dodatkowo podwojona zostaje długość ich trwania, o ile jest ona zależna od POZ rzucającego Magia ochronna tronu ma możliwość odbicia z powrotem w kierunku rzucającego każdego niechcianego przez iluzjonistę czaru. Szansa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ iluzjonisty. O tym, czy dany czar rzucany na siedzącego na tronie jest szkodliwy dla niego decyduje MG. Dodatkowo tron magii siedzącemu nań daje Antymagię o wartości równej 1%/POZ iluzjonisty i co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ. Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 miliona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie po każdym roku 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest wilgocią i rozproszeniem magii. Wokół tronu w promieniu 5 metrów roztacza się energia niedopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie przełamią tej siły udanym % rzutem na połowę odporności nr. 5 (ewentualnie jeszcze zmniejszoną o antyodporność). Ta funkcja jednak nie wpływa na innych iluzjonistów z minimum 1 POZ i na bardów z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom które dostały się do wnętrza bariery, energia czaru zadaje 10 obrażeń/każdą rundę pobytu. W praktyce więc w pierwszej rundzie postać otrzymuje 10 obrażeń, w drugiej 20, w trzeciej 30, itd. Każde dotknięcie tronu przez postać nie będącą iluzjonistą (z minimum 1 POZ) lub wysokopoziomowym bardem (z 11 POZ) zadaje jej 1k100*10 obrażeń.
Uwaga: W wypadku większych bitew trony takie wraz z iluzjonistami umieszczane są często na specjalnie przygotowanych do tego lektykach, wozach lub wielkich latających dywanach.

MAGICZNY KWIAT [Zaklęcie]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 właśnie zerwany kwiat (dla 1 osoby)
OPIS: Zaklęcie to może być tylko rzucone na świeżo zerwany pojedynczy kwiat. W momencie rzucania czaru kwiat się ten przeznacza ściśle określonej istocie. Tak powstała magia nadaje jemu jedną wybraną cechę. Jest ona zależna od koloru, który wybierze iluzjonista. Nadana właściwość uaktywnia się jednorazowo jeżeli postać dla której był przeznaczony kwiat weźmie go dobrowolnie do ręki. W wypadku rzucenia 2 czarów na jeden kwiat MG może wprowadzić modyfikacje koloru i działania kwiatu.
A oto podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:

- **biały** – zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
- **kryształowy** – w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr. 4) poniżej 100 pkt. automatycznie na k10 rund zostaje sparaliżowana. Przydatne jest to do porywania.
- **różowy** – w momencie wręczania poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść, furia), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
- **czerwony** – w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10*10obrażeń + 10 obrażeń na POZ iluzjonisty. Udany % rzut na odporność nr. 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów efekt czaru jest maksymalny i zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
- **niebieski** – w momencie otrzymania postać, która nie ma grubej skóry lub rękawic łatwo może się nim ukłuć. Oznacza to, że jeśli nie wykaże się ZR (udanym % rzutem na jej akt. ZR) to niechcący następuje ukłucie. Zranienie to w przeciągu 1k10 rund powoduje sen, który natychmiast przeradza się w stały letarg. Patrz też analogiczny czar kapłana.
- **czarny** – w momencie wręczania woń kwiatu jest trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.

Uwaga: W wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara % rzut obronny wykonuje na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo jeszcze przy tym uzyskuje się antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.

SIÓDMY KRĄG



FANATYZM [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba/POZ

OPIS: poprzez sugestywne wzmocnienie energii życiowej wytwarza jakby narkotyczną brawurę i odporność u wszystkich przyjacielach, którzy tego chcą i u tych, którzy nie odparli czaru (%–owym rzutem na odporność nr. 5). Efekt tego czaru czasowo podwaja im Żywotność i SF, ponadto osoba taka jest kompletnie posłuszna woli Iluzjonisty (nie może w tym czasie zostać zauroczona, czy oczarowana), nie boi się niczego (automatycznie przełamuje strach, itp. efekty), nie męczy się i dąży do jak największego wykazania się w walce w obronie Iluzjonisty. Postać początkowo nastawiona wrogo do Iluzjonisty broni się lepiej o b. +20%, zaś neutralnie nastawione o b. +10% lepiej. Po zakończeniu działania czaru postać jest kompletnie wyczerpana i musi odpocząć przez minimum godzinę, ew. przez cały dzień, gdy jej odporność szokowa (%–owy rzut na odporność nr. .4) nie przetrwała tego zmęczenia (wtedy przez tą pierwszą godzinę jest nieprzytomna z wycieńczenia).

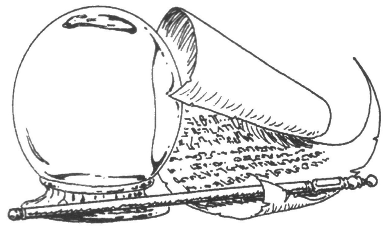
PRZESZYWAJĄCA ILUZJA [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: wzrok
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Energia zawarta w tej iluzji w istocie na która była skierowana wytwarza po kolei 10 efektów (1 na rundę).
W **pierwszej** rundzie dostaje 1–100 ran umysłowych, albo jeśli nie odeprze iluzji (%–owym rzutem na odporność nr. 1) to jej umysł zostaje tak zmieniony, że przyjaciół uważa za wrogów, a wrogów za przyjaciół.
W **drugiej** rundzie ucieka że strachu, albo jeśli nie odeprze sugestii (%–owym rzutem na odporność nr. 2) popełnia samobójstwo np. skok w przepaść, ew. automatyczne zadaje sobie najskuteczniejszą posiadaną bronią maksymalne rany (odliczając wyparowania).
W **trzeciej** rundzie przeklina swego BOGA (sprawdzenie Zauważenia), albo gdy nie odeprze zaklęcia (%–owym rzutem na odporność nr. 3) zaczyna postępować odwrotnie do swego charakteru.
W **czwartej** rundzie stoi ogłuszona, albo jeśli nie odeprze szoku (%–owym rzutem na odporność nr. 4) pada martwa z wyczerpania
W **piątej** rundzie jeśli miała fizyczne rany rozjątrza je o 10–100 ran i czar przestaje działać, albo jeśli nie odparła energii (%–owym rzutem na odporność nr. 5) jej ciało traci połowę posiadanej Żywotności (na okres 1 godziny/POZ Iluzjonisty).
W **szóstej** rundzie ogarnia ją paraliżujący ból mięśni o połowę ograniczający ZR, SZ, TR, Obronę, UM, itd, albo ginie po 1–5 rundach od trucizny.
W **siódmej** rundzie dusi się nie przyswajając powietrza dostając 1–100/rundę, albo 2–200, jeśli nie odeprze czaru odpornością na gazy (%–owym rzutem na odporność nr. 7).
W **ósmej** rundzie ciało ofiary zaczyna płonąć zadając 1–100 ran, albo 2–200ran, jeśli postać nie odparła ognia (%–owym rzutem na odporność nr. 8), ponadto jej rzeczy mogą zostać zniszczone (%–owy rzut na wytrzymałość).
W **dziewiątej** rundzie jest magnetycznie unieruchomiona, albo jeśli nie odparła elektryczności zostaje porażona prądem zadającym 20–200ran.
W ostatniej **dziesiątej** rundzie jest pod wpływem polimorfii uniemożliwiającej używanie jakichkolwiek czynności i zdolności, albo jeśli nie odeprze petryfikacji (%–owym rzutem na odporność nr. 10) zostaje przemieniona w kamień–posąg (spetryfikowana) na stałe.
Uwaga: postacie o dobrych charakterach powinny unikać częstego używania tego czaru.

CZARUJĄCE DŹWIĘKI [Sugestia]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (potencjalnie 1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: wywołują w każdej rundzie trwania czaru dźwięki mogące wywołać w postaciach, które nie odparły czaru czasowy efekt w zależności od woli Iluzjonisty: jak paniczny strach (%–owy rzut na sugestie – 2, albo ucieczka aż do granic wytrzymałości), zauroczenie (działa jak urok, ale czasowo), uśpienie (analogicznie, jak czar usypiające dźwięki), itd zależnie od koncepcji Iluzjonisty, sytuacji i MG. Czar ten nie działa na rzucającego.

WEJŚCIE W ILUZJI [Polimorfia]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjalny)
OPIS: daje możliwość przeniknięcia dowolnej materialnej i półmaterialnej iluzji, niewrażliwość na rany iluzyjne i z iluzyjnych przedmiotów, ponadto pozwala stać się niematerialnym (niewidzialnym i niewyczuwalnym dla otoczenia za wyjątkiem martwiaków, itp) wewnątrz odpowiednio dużej iluzji (aż do jej ew. zniszczenia). Wychodząc z obszaru iluzji można zaskakiwać analogicznie jak przy wychodzeniu z niewidzialności.
Uwaga: rzucanie czarów wewnątrz iluzji daje 1% na każdy użyty 1 PM, że czar pechowo nie wyjdzie, co w wypadku np. eksplozji PM może doprowadzić do zniszczenia iluzji.

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA [Szok]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: iluzjonista (specjalny)
OPIS: Czar ten daje możliwość oddzielenia świadomości umysłu od ciała. Wraz z tym ulega oddzieleniu połowa aktualnej Energii życiowej i połowa nagromadzonego w ciele PM. W tej postaci iluzjonista traktowany jest jakby jego współczynniki psychiczne były o połowę mniejsze W postaci świadomości oczywiście nic się nie słyszy i nie czuje się fizycznych czynników (wilgoci, wiatru, zimna). Oddzielona świadomość (nazywana dalej duszą) pod postacią eteralnego obłoczka ma możliwość wydostania się z ciała i poruszania się w dowolną stronę. Odbywa się ono na zasadzie czaru Latanie, z tym że nie wymaga PM i trwa aż do końca oddzielenia. Podróżująca świadomość nie powinna za daleko oddalać się od pozostawionego własnego ciała, ani przechodzić w obręb innych Sfer Egzystencji Ciało bez duszy jest bezbronne i nie funkcjonuje. Jeśli ktoś je zabije, to dusza wracająca ginie w nim. Umiera ona także jeżeli na czas nie powróci do własnego ciała. Tym czarem nie można dostać się do obcego ciała, i to nawet jeżeli jest ono bezbronne lub bez duszy. W zasadzie oddzielona świadomość jest w stanie rzucać czary. Może jednak korzystać wyłącznie z PM, który był w ciele w momencie oddzielenia świadomości. Jeżeli czarnoksiężnik nie zdobył i nie przestudiował pierwszego tomu księgi czarnoksięstwa nie ma zdolności gromadzenia w sobie PM. Pod tą postacią nie mogą być rzucone czary wymagające dotyku lub specjalnych czynności (np. Lalka). Ostatecznie zawsze decyduje MG. Pod postacią tej "duszy" postać widzi magię (niebiesko jarzy się ona dla niego), istoty niematerialne (jako zielone cienie), istoty półmaterialne (różowe cienie) i istoty żywe (czerwone cienie). Dodatkowo poznaje martwiaki (żółte cienie) i inne obecne dusze (fioletowe obłoczki). Te ostatnie widzi też w istotach żywych, niektórych martwiakach i postaciach z innych sfer egzystencji. Na pewno nie widzi ich w mastugach i ich sługach. Pod tą postacią niemagiczne przedmioty i powierzchnie widać jako czarne powierzchnie o różnych intensywnościach – w zależności od struktury i gęstości. Dusza potrafi przez nie przelatywać (10 cm/ rundę), ale nic przez nie nie widzi dopóki z nich nie wyleci. Nie do przejścia dla duszy są magiczne powierzchnie i sfery. Świadomość – dusza ma prawo magicznie się porozumieć (jeśli dysponuje telepatią) lub walczyć z każdą istotą którą widzi. Może też być to inna dusza, o ile nie jest ona w ciele. Można tez atakować inne postacie. Dusza walczy wyłącznie za pomocą czarów. Jest ona przy tym widoczna dla każdego, kto ma możliwość widzenia eteralnych. Typowe wykrycie niewidzialności nie ujawni jej. Obrażenia, które dostanie oddzielona świadomość mogą być tylko otrzymane od czynników niefizycznych (zaklęcia, energia, iluzja). Zwykłe osoby mogą zlokalizować duszę na podstawie drogi niektórych czarów, które kierunkowo rzuciła ona. Aby zranić ją wystarczy wtedy trafić czymś magicznym lub czarem (najłatwiej obszarowym). W trakcie tej walki duszę taką traktuje się jak pod wpływem Stałej niewidzialności, z tym że nie można ją wykryć w typowy dla niewidzialności sposób. ŻYW świadomości oddzielonej od ciała jest analogiczna do połowy ŻYW ciała z którego wyszła. Zadanie większych obrażeń od tej wartości automatycznie zabija postać. W tym stanie nie posiada się agonii. W wypadku innych Sfer Egzystencji lub obecności potężnych demonów, mastug i martwiaków MG z reguły wprowadza wiele poprawek do funkcjonowania tego czaru. Najczęściej są one bardzo niekorzystne.

ÓSMY KRĄG



SZARŻA TYSIĄCA KONI [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: prosta ścieżka szerokości 100 metrów
OPIS: naziemne istoty, które nie odparły iluzji (%–owym rzutem na odporność nr. 1) widzą galopujący na siebie tabun koni, który rozdeptuje ich zadając (w każdej rundzie) 10–1000 ran (umysłowych). W niektórych sytuacjach (jak szarża po powierzchni wody) MG może założyć dodatkowy rzut obronny przed tym czarem lub/i zwiększyć czasowo odporność na iluzję (np. o b. +20 %).
Uwaga: czar przestaje działać na istotę, gdy straci ona przytomność (np. z powodu agonii), gdy umrze lub w ogóle nie działa jeśli twardo śpi.

OCALENIE [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 800 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (rok)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota – sytuacja (specjalny)
OPIS: wywołuje efekt jednorazowego uratowania istoty w chwili śmiertelnego, nagłego niebezpieczeństwa albo w dowolnym, w którym istota zechce, momencie zagrożenia życia. Warunkiem zadziałania czaru jest by czynnik powodujący śmierć działał natychmiastowo. Czar ten działa poprzez przeniesienie w najbliższe, najbezpieczniejsze miejsce na sekundę przed dotarciem czynnika powodującego śmierć (jakby na sekundę wcześniej znał przeznaczenie), a w rzadkich wypadkach, kiedy niema w pobliżu bezpiecznego miejsca osłania półrzeczywistą, iluzyjną siłą, która potrafi inteligentnie uratować życie postaci. MG może modyfikuje efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.
Uwaga: Czar ten nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np: z powodu wyczerpania, tortur lub stopniowo działającej

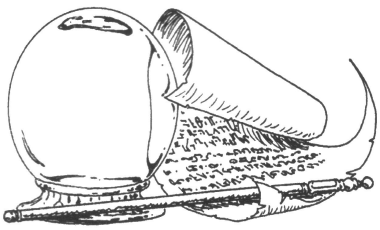
trucizny czy obniżającej się w inny sposób żywotności (agonia, taniec śmierci, kradzież cienia). Tak samo nie działa w przypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

USZKODZENIE UMYSŁÓW [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 400 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ (specjalny)
OPIS: Wysłane w wybrane istoty wiązki iluzji uszkadzają tak ich umysły, że tracą one świadomość i pamięć, na skutek czego nie są w stanie funkcjonować bez opieki innych (zostają im tylko odruchy bezwarunkowe, jak np. jedzenie, wydalanie, spanie, itp. bez udziału świadomości). Efekt tego czaru niweluje czar : Przywrócenie pamięci (ew. Regeneracja pamięci).
Uwaga: posiadanie psychicznej tarczy, chroni przed tym czarem, natomiast postacie chronione jakimikolwiek aureolami lub aurami ewidentności są uprawnione do próby odparcia tego czaru (%–owym rzutem na iluzję).

HALUCYNACJA [Iluzja]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 160 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 rok/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 pól/POZ (specjalny)
OPIS: Na wskazanym terenie Iluzjonista kreuje iluzyjną rzeczywistość np. oazę (na pustyni) widać jako cześć pustyni, w miejscu brodu widać głęboką kipiel, itd. Ponadto można go używać do stwarzania pseudorzeczywistości, której oczekuje osoba np. iluzję oazy na pustyni, czy że pod kamieniem znajduje się skorpion (**Uwaga:** działa on rzeczywiście na tą osobę – rany umysłowe).
Uwaga: jeżeli postać nie uwierzyła w tą halucynację (aby to uczynić musi mieć np. powód), to kolejnym odparciem iluzji (skutecznym nieuwierzeniem, czyli %–owym rzutem na iluzję) niszczy ją.

CZARODZIEJSKI OGRÓD [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 2000 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 godzin
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 10 metrów/POZ wokół (specjalny)
OPIS: na danym jednolitym obszarze ogrodu, itp. w dowolnie ukształtowanej sferze Iluzjonista nakłada półrzeczywistą iluzję na znajdujące się tutaj obiekty. Pozwala ona oddziaływać na wszelkie znajdujące się tutaj osoby i myślące istoty, tak że wszelkie odczucia wzrokowe, smakowe, dotykowe i węchowe są kierowane uprzednią wolą Iluzjonisty. Na tym naturalnym obszarze Iluzjonista podświadomie orientuje się o wszystkim co się na nim dzieje, słyszy wszelkie rozmowy i jeśli się skupi widzi wszystko co się tutaj dzieje, ponadto na tym obszarze Iluzjonista może się stać w dowolnym momencie niewidzialnym, niesłyszalnym, jego przeciwnicy na czary mają dodatkowy rzut obronny, przy czym liczy się wynik niekorzystny, a czary przeciwników mają tylko połowę szansy wyjścia (przy rzucaniu ich rzucają na połowę UM).
Uwaga: Iluzjonista czar ten może wykorzystać też by niechciane postacie dotąd po nim błądziły, dopóki któraś nie wymyśli czegoś sensownego (np. zostawiania śladów), gdyż w każdej chwili Iluzjonista może tworzyć np. przekłamanie otoczenia jak powtarzanie krzaków, ścieżek, itd. W zależności od inteligencji gracza i MG można go wykorzystywać w innych sytuacjach (np. do zastawienia pułapki).

DZIEWIĄTY KRĄG



PRZENIKLIWE DŹWIĘKI [Energia]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (specjalny)
OPIS: Wywołują wibracje zadające wszystkim na danym obszarze wokół Iluzjonisty 10–1000 ran umysłowych na każdą rundę trwania, ew. połowę jeśli odporność na energię (%–owym rzutem na odporność nr. 5) postaci odparła te wibracje.
Uwaga: Czar Wyciszenie (itp.) całkowicie chroni przed efektem tego czaru.

NIEMATERIALNOŚĆ [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów

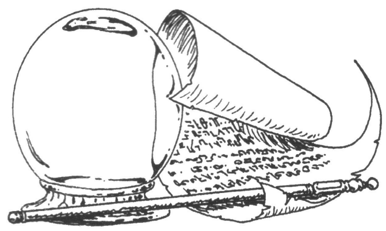
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjalny)
OPIS: Jest w stanie postać Iluzjonisty zmienić w formę niematerialną (wraz z przedmiotami, które posiadał przy sobie). Polega ona na tym, że ciało iluzjonisty staje się nieobecne na tym Planie Egzystencji, a jego miejsce zajmuje jakby sam "cień" postaci. Pod taką niematerialną postacią dla Iluzjonisty nie są istotne jakiekolwiek niemagiczne lub niesrebrne obiekty (ściany, bronie, ciała istot), jednakże sam też nie jest wpłynąć na nic fizycznie lub magicznie (nie może także rzucać czarów, czy czymkolwiek posługiwać się z przedmiotów i magii, którą miał przy sobie w momencie stania się niematerialnym). Poruszanie takiej postaci może odbywać się na zasadzie latania, jednak z maksymalną szybkością tylu metrów na rudę (10 sekund), ile ma Szybkości Iluzjonista. Niematerialna postać widzi i słyszy normalnie, jednakże nie odczuwa żadnych czynników fizycznych i psychicznych, nawet wywołanych przez magię. Wyjątkiem od tego są bronie srebrne, magiczne lub srebrno–magiczne, a także wszelkie magiczne lub/i srebrne obiekty, które są nieprzenikalne dla niematerialnych.
Uwaga: Postacie niematerialne mogą zostać ranione przez wszelkie martwiaki począwszy od piątego typu, przez wszelkie istoty emanujące aurą (sama aureola nie wystarcza) ewidentności, przez golemy, przez większość magicznych istot innoplanowych, itd. W wypadku śmierci (żywotność posiada normalną) postać niematerialna wraca do dawnej postaci, aczkolwiek o jeżeli zbyt długo przebywała jako niematerialna, to już nie jest w stanie tego zrobić.

ZACZAROWANIE INSTRUMENTU [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk + specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (potencjalnie stały), potem (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: instrument muzyczny + specjalny
OPIS: Zaczarowuje tak dany, kompletny, nieuszkodzony instrument muzyczny, że zapamiętuje on każde (które chce Iluzjonista) dźwięki i o ile są one słyszalne w momencie rzucenia czaru np. ryk smoka, słyszaną muzykę, wycie (jęki) upiora, dźwięki czarów wywołujących muzykę, itp. Gdy jakiś Iluzjonista zagra na takim instrumencie, to umie on powtórzyć ten dźwięk, tak że efekt jego jest identyczny do słyszanego podczas rzucenia czaru i ew. ma analogiczne konsekwencje (np. wywołuje strach, ogłusza, itd.). Ilość powtórzeń zależy od poziomu Iluzjonisty, który rzucał ten czar (minimum 16, tzn jedno na jego poziom). Po wykorzystaniu wszystkich "ładunków" instrument przestaje być magiczny (to samo dzieje się, gdy go zniszczyć lub zamoczyć).Powtarzane dźwięki rozchodzą się na odległość identyczną co pierwowzór, jednakże ich moc nie działa na grającego i jeden metr wokół niego.
Uwaga: Poza standardowym działaniem wydobywający się tak dźwięk jest w stanie uchronić na czas gry przed śpiewem syren, harpii, itp. efektów.

OBECNOŚĆ [Iluzja]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 900 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten tworzy widziadło wyobrażające Iluzjonistę, jednakże o pewnych specyficznych cechach. W momencie koncentracji przy pomocy niego jest on w stanie widzieć, słyszeć, mówić (przenosi dźwięki od Iluzjonisty), a także odczuwać, tak, jakby był na jego miejscu, ponadto może wysłać go w dowolne miejsce (przez rundę się dematerializuje), które widział, prowadzić go, itp. W dowolnym momencie (trwa to 1 rundę) jest w stanie przenieść się w miejsce gdzie stoi te widziadło (ono wraca w miejsce, gdzie stał iluzjonista). Widziadło to porusza się na zasadzie wolnego latania (10 metrów maksymalnie może przemieścić się na rundę), jednakże nie jest w stanie wpłynąć na jakiekolwiek materialne obiekty (ściany, drzwi, magiczne bariery, itp. rzeczy są dla niego nie do przebycia W dowolnym momencie po utracie koncentracji Iluzjonisty widziadło to rozpada się (trwa to 5 segmentów), jednakże gdy zacznie się iluzjonista ponownie koncentrować, to ma szansę równą 5% na poziom (maksimum 95%), że ponownie odtworzy swą "obecność". Samo widziadło jest widzialne (chyba, że w momencie rzucania czaru iluzjonista był niewidzialny), a jego wygląd, Szybkość i Zręczność są adekwatne do Iluzjonisty. Można je zniszczyć (na stałe) dowolnym czarem zadającym rany psychiczne lub od elektryczności, gdyż niszczą jego strukturę i dekoncentrują one kierującego widziadłem.
Uwaga: Naraz iluzjonista może mieć tylko jedną obecność (itp.).

WEJŚCIE W UMYSŁ [Sugestia]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (specjalny)
OPIS: Iluzjonista roztacza wokół siebie sferę, w której jest w stanie czytać aktualne myśli każdego niechronionego magicznie umysłu, o ile zna jego język ojczysty ew tylko emocje, jeśli nie zna; ponadto koncentrując się może wywołać efekt sugestii w takiej postaci, jeśli nie odeprze ona jej (2); w jednej rundzie trwania czaru Iluzjonista może penetrować umysł tylko 1 istoty w swoim otoczeniu.

DZIESIĄTY KRĄG



KAPRYS [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli Iluzjonisty w celu przyniesienia korzyści iluzji (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego poziomu, którego PM nie nie przekracza 500, albo na dowiedzenie się dowolnej informacji (ale nie własnego imienia istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu, itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów, itp, ale nie cenniejszych od ok. 500 szt. złota, oraz może też naprawiać uszkodzone przedmioty (itp). Ponadto może sprowadzić pojedynczy, nie duży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwo lub klątwę.
Uwaga: czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o b. 1–10 ŻYW, czy SF, albo o b. 1–5% inny), czy zdolność (o b. 1–5%), ew. odmłodzić o 1 rok, czy stworzyć dodatkową biegłość, itd (zależnie od MG).

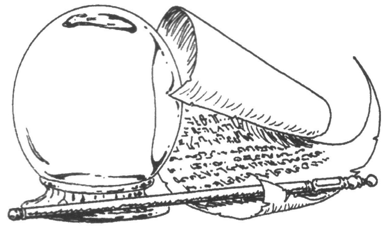
AURA WŁADZY [Iluzja]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: Iluzjonista (specjalny)
OPIS: czar ten otacza Iluzjonistę magiczną aurą, która dwukrotnie zwiększa jego charyzmę, ponadto tak moduluje głos iluzjonisty, że każde jego rozsądne danie (zależnie od MG i sytuacji) jest uważane za prawdziwe. Aura ta powoduje, że na ten czas wszyscy poddani jego znajdujący się w Zasięgu głosu stają się fanatycznie posłuszni i gotowi do największych poświęceń (patrz opis Charyzmy). W momencie ataku na iluzjonistę jego przyjaciele znajdujący się w Zasięgu głosu automatycznie wpadają w fanatyzm, a ponadto każda inteligentna (minimum 30 INT i 30 Mądrości) istota atakująca Iluzjonistę musi odeprzeć iluzję, albo na rundę na poziom Iluzjonisty pada na twarz przed nim (oszołomiona majestatem bijącym od niego).
Uwaga: Zdolność Trzeźwość umysłu i czary chroniące umysł są w stanie zabezpieczyć przed efektami tej aury.

PRZEJECIE ISTOTY [Sugestia]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Iluzjonista przejmuje całkowitą kontrolę nad umysłem istoty, która nie odparła zaklęcia (%–owym rzutem na odporność nr. .3), tak, jakby sam nią kierował z całą jej wiedzą i zdolnościami, aczkolwiek sam tego nie przyswaja. Istota taka wykonuje dosłownie wszystko co każe jej Iluzjonista bez możliwości wpłynięcia na to bez jego zgody. Trwałe okaleczenie (kalectwo), śmierć jej lub Iluzjonisty, rozproszenie oczarowania (ale nie magii) jest w stanie zniszczyć efekt tego czaru. Maksymalnie Iluzjonista jest w stanie kontrolować 1 umysł/10 Mądrości powyżej 50).
Uwaga: Iluzjonista kieruje taka postacią automatycznie (jakby zostawił w niej własny umysł), ale tylko w obrębie jednego Planu Egzystencji.

WIR [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne (specjalny)
OPIS: na określonym obszarze tworzy wir energii, pochodzącej z innego planu egzystencji, który jest w stanie porwać każdą istotę, która nie zdąży opuścić tego miejsca. By to uczynić istota ta musi być nie zaskoczona (%–owy rzut na jej Szybkość aktualną) i uskoczyć (%–owy rzut na ZR aktualną). Istota która została pochwycona przez wir jest przenoszona w losowe miejsce w promieniu 1–100 km, aczkolwiek istnieje 1% na poziom Iluzjonisty szansy,że wir ten pojmie ją (lub ich) na losowy plan (półplan) egzystencji (w tym wypadku wymaga to %–owego rzutu na szok czy przetrwa się te przejście).
Uwaga: Wir ten działa także na wszelkie przedmioty nie przytwierdzone na stałe do podłoża.

ROZDWOJENIE JAŹNI [Szok]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały; w wypadku Iluzjonisty (3 rundy/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjalny)
OPIS: Dotknięta istota (%rzut na ZR akt zmniejszony o obronne z magii, broni i ZR aktualnej przeciwnika), która nie odparła czaru (4) staje się na stale nienormalna (zupełnie nie reaguje na otoczenie i jeśli umrze np z głodu to po ew wskrzeszeniu nadal zachowuje ten chorobowy stan, który uleczyć można tylko regeneracja umysłu). Iluzjonista rzucając na siebie ten czar uzyskuje podwójną rozdzielczość umysłu pozwalająca na wykonywanie dwóch nie jednakowych i nie sprzecznych czynności np czytać i rozmawiać, walczyć wręcz i używać nieuwierzenia, itd, zależnie od MG.

PIERWSZY KRĄG SPECJALNY



ILUZYJNA ARMIA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: tworzy 10 istot/POZ (specjalny)
OPIS: Tworzy półrzeczywiste w pełni wyekwipowane w broń i typowe (dla formacji) zbroje oddziały wojowników całkowicie posłusznych Iluzjoniście o maks cechach (współczynnikach), itp dla danej rasy i poziomu (10%, że będą z 1p., 1% że z 2p, itd); jedna taka postać można zniszczyć zabijając ew po udanym nieuwierzeniu jeśli odparło się iluzje, ponadto traktuje się ja jako normalna żywa istotę, itd.

BURZA MÓZGÓW [Szok]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ, ew. (1 dzień) lub stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół (specjalny)
OPIS: w otoczeniu swym Iluzjonista jest w stanie zamieszać w umysłach wybranych (np wrogich) istot, które w którejś rundzie trwania czaru nie odparły jego mocy (4), tak że na okres 1 dnia padają z tzw pomieszanymi zmysłami tzn nie reagują na jakiekolwiek odczucia, itp; istnieje przy tym szansa 1%/p Iluzjonisty że zostanie to na stale, jeśli nie przetrwa tego ich system szoku; wszystkie inne postacie które odparły w danej rundzie czar maja o b. 1%/p Iluzjonisty zmniejszone wszelkie wykonywane czynności (TR, Ob, Odp Psych, UM, ZR, SZ calk, i wszelkie inne wykonywane zdolności, itp).

ILUZJA DOSKONAŁA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Stwarza przy pomocy energii innoplanowej dowolny jednolity, jednoczęściowy, przedmiot, który kiedyś trzymał w reku, z jego (zdublowanymi) cechami ew dowolna niemagiczna istotę lub nawet określone ukształtowanie (jednolite, itp) budowli, która dobrze znał; przedmiot ten (itp) jest iluzja z prowadzona z innego planu, która na tym planie jest rzeczywistością; istnieje 1%/p Iluzjonisty że jest on w stanie powielić w ten sposób istotę lub przedmiot magiczny pochodzący z planu na którym znajduje się aktualnie Iluzjonista; ponadto przedmioty i istoty z antymagia w każdej rundzie trwania czaru mogą zniszczyć swój iluzyjny duplikat (%rzut na antymagię).

DUBLER ILUZJI [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 50 lub 500 lub 5 000 lub 50 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ lub 1 godzina/POZ lub 1 dzień/POZ lub 1 rok/POZ) – zależnie od użytego PM
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: W zależności od wydanego PM sprowadza z planów iluzyjnej magii na określony czas swój iluzyjny duplikat, który na tym planie jest rzeczywistością i posiada analogiczne cechy, zdolności, przemiany, itp jak właściwy Iluzjonista ponadto potrafi rzucać, tak jak Iluzjonista czary, itp; taki dubler jednak podlega takim samym cechom jak rzeczywisty Iluzjonista i nie może wykonywać niemożliwych dla jego Iluzjonisty (np nie rzuci niewymedytowanego czaru, czy nie ulegnie zmęczeniu jeśli już powinna, jednakże nie

podlega wpływowi starości naturalnej, itp; po ew śmierci dubler jest w stanie do końca trwania czaru zachowywać się tak, jakby chciał tego jego rzeczywista (była) matryca.

CHAOS [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 10 metrów/POZ wokół + specjalny
OPIS: Na określonym terenie, który widzi lub dokładnie oglądał iluzjonista jest w stanie wywołać silne naruszenie równowagi, a przede wszystkim stabilizacji. W zależności od fantazji iluzjonista może wywołać najdziwniejsze efekty, jak odpadanie liści, tynku, obrazów, unoszenie się przedmiotów (do ok.10kg wagi/POZ). Pozwala to mu niszczyć w dowolny sposób większe jednolite powierzchnie, mieszać przedmioty, poruszać martwe lub śpiące postacie. Sens tego czaru polega na oddziaływaniu na istoty i ustabilizowane układy. Powoduje to, że każda postać powtarzająca jakąś czynność jest osłabiana w określony losowy sposób zależnie od MG i koncepcji iluzjonisty. Przykładowo więc w 1 rundzie otrzymuje 20 ran umysłowych (na 1k100 możliwych), w 2 rundzie pęka jego niemagiczny łuk (na magiczne przedmioty nie wpływa), w 3 rundzie unosi się na 2 metry (maks.) i w następnej rundzie spada głową w dół dostając 1k100 obrażeń od wstrząsu, ew. połowę (lub nic) przy miękkim lądowaniu, w 5 rundzie wali się szafa (drzewo, itp) pod nogi, itd. Efekty takie nie mogą powtarzać się po sobie, albo być ustawione w specjalnej kolejności. Zbyt często nie można więc też wywoływać efektów raniących. maksymalnie nie mogą też one zadać więcej niż k100 obrażeń. Ponieważ czar ten nie ma złej natury nie może też zabijać lub trwale okaleczać. W każdej rundzie musi dziać się coś innego. Obroną przed tym czarem jest zachowywanie się jak najbardziej chaotyczne. Istota praworządna w każdej rundzie czaru odnosi dodatkowo 1k10obrażeń. Postać chaotyczna regeneruje w tym czasie 1k10 obrażeń. Istoty o charakterze praworządnym w trakcie trwania czaru i przez analogiczny okres po nim traktowane są jakby były pechowcami (patrz analogiczna ułomność). Istoty o charakterze chaotycznym w tym czasie traktowane są jakby były szczęściarzami (patrz analogiczna zdolność nadnaturalna). Po zakończeniu czaru lub wyjściu z jego ZASIĘGU wszystkie postacie, które choć 1 rundę były pod wpływem jego sprawdzają, czy to przetrwały Nieudany % rzut na odporność nr. 4 oznacza, że pada się że zmęczenia (umysłowego) na okres 2k20rund.
Uwaga: Czar ten łatwo może zneutralizować paladyńskie zaklęcie: Ustanowienie prawa. W niektórych sytuacjach (inne Sfery Egzystencji) czar ten może przybierać inne efekty (zależnie od MG).

CZARY ALCHEMICZNE

PIERWSZY KRĄG



ROZPOZNANIE TRUCIZNY (Trucizny)
KRĄG: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja lub ekwiwalent
OPIS: Czar ten nie tylko wykrywa obecność trucizny we wskazanym miejscu, ale dodatkowo wykrywa jej siłę (np raniącą), efekt działania (dokładnie), przybliżoną trwałość (w zaokrągleniu do dni), a także, zależnie od MG inne przybliżone właściwości lub cechy. Manipulacje trucizną, tak rozpoznaną są łatwiejsze (oznacza to premię +10 pkt do szansy wyjścia takiej zdolności). W niektórych przypadkach MG może dać wskazówki co do antidotum na daną truciznę. W praktyce może to w granicach 10–50 pkt zwiększyć odporność na taką truciznę.

DYMNY OBŁOCZEK (Gazy)
KRĄG: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund + 1 runda/POZ), ew. specjalny (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (specjalny)
OPIS: Na wybranym polu lub we wskazanym miejscu wywołuje gazowy obłoczek ciemnego dymu. Jest to możliwe, jeżeli nie ma silnego wiatru. W praktyce dymny obłoczek całkowicie utrudnia widzenie i to zarówno przez niego, jak i z jego środka, przy czym ograniczenie to nie działa na alchemików z UM powyżej 150 pkt, oraz na martwiaki. Walka wręcz na ślepo lub strzelanie na słuch z wnętrza chmurki zmniejsza Trafienie i wykonywane zdolności o połowy ich wartości. Postacie cicho zachowujące się w obłoczku są niewidoczne i niewyczuwane zapachowo dla istot na zewnątrz, dzięki czemu czar ten może służyć jako ochronny. W niektórych wypadkach (zależnie od MG) czar ten może wywołać dezorientację, jak i nawet strach, szczególnie w wypadku dzikich zwierząt, które nigdy nie zetknęły się z tym czarem. W praktyce o ucieczce zwierzęcia przy którym powstał obłoczek decyduje % rzut na jego odporność nr. 2.
Uwaga: Skondensowany w małym, zamkniętym naczyniu (fiolce) uaktywnia się po jego rozbiciu. W praktyce aby czar ten pozostał w fiolce należy tuż po jego rzuceniu bardzo szybko zakorkować ją (najlepiej zrobi to pomocnik). Uda się to, jeżeli postaci takiej wyjdzie udanie % rzut na akt. SZ.

OGNIK (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół (specjalny)
OPIS: Wokół miejsca na które się go rzuciło pozwala uzyskać światełko, które w ciemności tworzy sferę półmroku lub z półmroku normalną jasność. Rzucony prosto w oczy zmniejsza ofierze o 10 pkt. Trafienie, Obronę, UM i wykonywane zdolności. Czar ten ogranicza dodatkowo o 20 pkt. wspomniane wyżej cechy, jeśli postać taka nie wykona udanego % rzutu na odporność nr. 5 lub jest wrażliwa na światło. Martwiakom wrażliwym na światło rzucone bezpośrednio na ciało zadaje 100 obrażeń. Sam ognik w tym momencie automatycznie znika.
Uwaga: Przebywanie w półmroku o 10 pkt. zmniejsza Trafienie, Obronę, UM i wykonywane czynności.

SKLEJENIE (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień + 10 godzin/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie powierzchnię 100 cm kwadratowych
OPIS: Na określony czas wiąże energetycznie dwie niemagiczne, stałe powierzchnie o określonych rozmiarach, tak, że do tego czasu nic prawie (poza magią) nie jest w stanie tego rozerwać. Czar ten dotyczy tylko trwałych, jednolitych, najlepiej dobrze dopasowanych substancji jak: metal (np. złamane ostrze), twarde drzewo (np. złamane wiosło), kamieni, itp (zależnie od MG).

ŻRĄCA PLAMA (Kwas)
KRĄG: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: k10 rund (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: k10 cm kwadratowych + 1cm/3 POZ
OPIS: Czar ten jest w stanie pokryć daną powierzchnię plamą kwasu posiadającego żrące właściwości. Jeżeli pokrywa on martwą, niekamienną substancję, tedy w każdej rundzie daje 1 uszkodzenie/1 cm kwadratowy pokrytej powierzchni. W wypadku nałożenia takiej plamki na gołą skórę (o wyparowaniach średnio mniejszych od 50 pkt) czar ten zadaje w każdej rundzie działania 10 obrażeń/1 cm kwadratowy pokrytego ciała. Wykonanie danej rundzie udanego % rzutu na odporność nr. 8 powoduje, że w tej rundzie nie dozna się obrażeń. W rundzie, w której otrzymuje się rany czar ten o 20 pkt zmniejsza UM ofiary. Obrażenia zadane od kwasu jest w stanie leczyć jedynie Leczenie Poważnych Obrażeń. W wypadku poranienia oka postać nie widzi na nie i może być jedynie uleczona magicznie. Czar ten może być rzucony także selektywnie na wybrane miejsce. Aby czar osadzić na powierzchni koła o średnicy około 15 cm kwadratowych (a więc np na głowie, ręku) trzeba wykonać udany % rzut na UM zmniejszone o 50 pkt. W wypadku bardzo małych celów (oczy, usta, run) MG może wymagać udanego % rzutu na UM zmniejszone nawet o 75–100 pkt. Nieudany z powodu tych ograniczeń % rzut na UM podczas rzucania tego czaru oczywiście powoduje jego niezadziałanie.

OSMALENIE/STRĄCENIE OSADU (Gazy)
KRĄG: I (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 metra kwadratowego + 1 metr/ 5 POZ, ew. 10 litrów + 1 litr/POZ
OPIS: Czar te rzucony jako osmalenie (pokrycie osadem) nanosi na daną powierzchnię coś w rodzaju trudno zmywalnego (min. 1 dzień), czarnego pyłu. Osad ten pokrywa równomiernie tą powierzchnię, zasłaniającego ją całkowicie. W wypadku pokrycia twarzy postać wykonuje % rzut na odporność nr. 7, albo łzawi dopóki nie umyje oczu (przez k10 rund). łzawienie takie utrudnia o 40 pkt Trafienie, OB, UM, WI i większość wykonywanych czynności. Efekty te nie mogą się nakładać. Przy rzucaniu tej formy czaru alchemik musi wykorzystać grudkę ziemi, popiołu, lub innej, tym podobnej sypkiej substancji. Czar ten rzucony jako strącenie osadu w danej np. zanieczyszczonej cieczy strąca osad na dno, tak, że górna połowa jest bez osadu (np. czysta, zdatna do picia, niezatruta). Jest to w miarę skuteczny sposób pozwalający to uchronić pijącego z górnej warstwy od zarazków, zanieczyszczeń i wielu trucizn. Czar ten nie oddziela związków chemicznych, które związały się z daną cieczą.

OCZYSZCZENIE WODY (Trucizna)
KRĄG: I (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 5 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr + 1 /3 POZ
OPIS: Zanurzając palce w określonej cieczy (w roztworze wody) wywołuje jej oczyszczenie z osadów, soli (np. morskiej), itp, a nieczystości zostają na dłoni. W niektórych wypadkach czar ten oczyszcza z trucizn, nieświeżości wody, chorób, zgnilizny, itp (zależnie od MG).
Uwaga: W roztworach niewodnych działanie czaru zależy od struktury cieczy i MG.

RYSA (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: rysa długości k10 cm + 1 cm/POZ, ewentualnie mniej (specjalny)
OPIS: Na danym materiale zostawia rysę. Rzucona na żywą istotę zadaje 1 pkt obrażeń na każdy cm długości rysy. Jest to widoczne w postaci przeciętej skóry, itp. Czar ten rzucony na miękki materiał (ubranie, papier, niektóre rodzaje drewna) zadaje 1 pkt uszkodzeń na każdy cm jej długości. Twardym i magicznym przedmiotom czar ten zadaje 1 uszkodzenie na każde 2 cm rysy.
Uwaga: Podczas rzucania tego czaru na kogoś Al. musi mieć w ręku ostry przedmiot, którym "naśladuje" na sobie zadawane rany – rysy.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI (Zaklęcie)
KRĄG: I (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku
OPIS: W trakcie trwania tego czaru postać objęta nim widzi wszystko co jest niewidzialne.
Uwaga: Czar ten nie pozwala zobaczyć eteralnych.

MAGICZNA SIŁA (Czar specjalny)
KRĄG: I (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 1 pkt.
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund + 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 istota lub przedmiot w promieniu 1/10 SZ liczonej w metrach od rzucającego)
OPIS: Telekinetyczna siła pozwalająca na przemieszczanie małych i niezbyt ciężkich przedmiotów lub istot. Maksymalna waga którą można manipulować w jednej rundzie nie może przekroczyć tylu kg, ile wynosi liczbowo 1/10 część UM alchemika. Maksymalna prędkość przesuwania nie może w rundzie przekroczyć 1/10 SZ alchemika liczonej w metrach. Czar ten działa dopóki koncentruje się na nim rzucający. Za aprobatą MG czar ten można wykorzystywać np. do przewrócenia kogoś jeśli jest wytrącony z równowagi (tzn w balansie) lub do przytrzymania ciosu w celu zmniejszenia celności i siły obrażeń przez niego zadawanych. W tym ostatnim wypadku ofiarę traktuje się jakby miała zmniejszoną SF tego ataku o analogiczną wartość co siła czaru. W praktyce są to 4 pkt. SF na każde 10 pkt. UM alchemika.
Uwaga: Rzucony na istotę spadającą, z reguły o połowę zmniejsza jej szybkość spadania, neutralizując o tyle samo doznawane od wstrząsu obrażenia. W tym momencie czar ten też kończy się. Niekiedy z czaru tego korzysta się próbując zwolnić tempo tonięcia lub zapadania w bagnie czy piasku.

DRUGI KRĄG



BALSAM (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr łoju (płynnego tłuszczu zwierzęcego)
OPIS: Pozwala umagicznić naturalny tłuszcz zwierzęcy, tak, że po nasmarowaniu nim ciała obrażenia goją się dwukrotnie szybciej, tzn postać ma dwukrotnie efektywniejsze samozdrowienie. Czar ten traci swą moc w momencie rozkładu (itp) tego tłuszczu, a więc zależnie od temperatury, jakości, itp (zależnie od MG). Czar Konserwacja chroni przed takim rozkładem. Z 1 litra łoju potraktowanym tym czarem uzyskuje się 5 porcji, przy czym 1 porcja starcza na każde 0,5 metra wzrostu postaci. Wylanie 2 porcji takiego łoju na rany powodujące obniżanie się agonii powoduje jej zatrzymanie (z tym, że traci się na to 2 rundy). To samo może dotyczyć słabszych trucizn o raniącym działaniu. W połączeniu z niektórymi efektami (niektóre zioła, substancje, komponenty) czar ten może mieć inne zastosowania (zależnie od MG).

KONSERWACJA (Zaklęcie)
KRĄG: II (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr płynnej substancji lub 1 kg masy ciała stałego
OPIS: Daną objętość substancji zamkniętą trwale w naczyniu przechowuje w stanie jakby zmrożenia, który chroni ją przed rozkładem, zniszczeniem, ewentualnie i przed odmagicznieniem (zależnie od MG). Trwa to aż do czasu ponownego odbezpieczenia naczynia. Czar ten przestaje działać także już w momencie dostania się do środka jakichkolwiek nowych cząstek powietrza. Zaklęcie to można także wykorzystać do w innych sytuacjach (zależnie od MG) np.: jest w stanie zahamować gangrenę (czy inne zatrucie) palca, jeśli odpowiednio zabezpieczyć przed zewnętrznym środowiskiem dłoń, albo powstrzymać regenerację szybko odradzających się cząstek (odpowiednio małych) niektórych istot (np. trolli). W wersji "bojowej" czar ten może służyć do zakończenia funkcjonowania pojedynczej gałki ocznej, z tym, że jest to w tedy dopiero skuteczne, jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na zaklęcia. Oczywiście nacięcie oka lub czar Leczenie ślepoty mogą zniwelować taki efekt.

NAWIERZCHNIA (Petryfikacja)
KRĄG: II (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy + 1 metr/ 5 POZ
OPIS: Daną niemagiczną, stałą, jednolitą powierzchnię czar ten jest w stanie zmienić na np. matową, spękaną, połyskliwą, itp, a także w niektórych wypadkach jej barwę (np. tą wynikająca od kąta padania na nią promieni słonecznych). Tworząc bardzo śliską nawierzchnię można spowodować przewrócenie się postaci na niej walczącej (udane, gdy nie wykonają % rzutu na akt. ZR). W innym wypadu tworząc zwierciadło na tarczy częściowo uodparnia się od ataków wzrokowych np. meduzy. Fizycznie powierzchnia ta nadal jest tym samym materiałem i nie można zrobić tym czarem nawierzchni, która nie występuje w naturze w przypadku danego materiału (podłoża), a więc np. nie można zrobić lustrzanej nawierzchni na miękkim drewnie, czy na wielu odmianach minerałów.

MANIPULACJA CIEPLNA (Energia)
KRĄG: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (maks. 1 pole + 1 pole/10 POZ)
OPIS: Podczas koncentracji alchemik jest w stanie w każdej rundzie trwania czaru zmienić temperaturę niemagicznego ognia (rozgrzanej substancji, czy innego podobnego czynnika) dwukrotnie, w dowolną stronę. Taka zmiana temperatury podwyższa/obniża też ew. obrażenia zadawane przez taki ogień (zależnie od MG, ale najczęściej też 2–krotnie w każdej rundzie trwania). W niektórych przypadkach (zależnie od MG) czar ten działa też na istoty związane z żywiołem ognia i np. jest w stanie taką automatycznie spowolnić/ przyspieszyć (ew. osłabić).

DRĄŻENIE (Petryfikacja)
KRĄG: II (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: (specjalny)
OPIS: Po nałożeniu dłoni na określone podłoże czar ten w następnej rundzie tworzy pusty otwór o powierzchni ok. 100cm kwadratowych (10/10cm) i głębokości 1 cm. Po każdej 1 rundzie trwania czaru powiększa się on o głębokość 2cm. Czar ten jest w stanie przenicować każdą niemagiczną i nie sypką substancję lub przedmiot, zadając 1 uszkodzenie na POZ Alchemika w każdej rundzie trwania czaru. U większości całkowicie unieruchomionych istot (poruszenie się ofiary, ew. przedmiotu przerywa czar) umiejętnie umiejscowiony np. na głowie, kręgosłupie czar ten powoduje w 2–3 rundy natychmiastową śmierć lub paraliż. W wypadku "pancernych" istot, skalnego podłoża lub "twardego" okrycia ciała np. cięższą zbroją, MG może wydłużyć czas drążenia.
Uwaga: Czar ten działa też na golemy, zadając im 2k10*10 obrażeń co rundę, ew. "zabija" jeśli zostanie umiejscowiony nad (ukrytym) ośrodkiem kierującym ich wolą. W wypadku tych istot z reguły dopóki nie zostaną "zaktywizowane", to nie zdają sobie sprawy z otrzymywanych ran.

WYWOŁANIE/POWSTRZYMANIE ODORU (Gazy)
KRĄG: II (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 przedmiot, substancja, istota)
OPIS: Powstrzymuje wydzielanie, ew. wyzwala naturalny odór przedmiotu, substancji lub istoty, przy czym nie wpływa na ten, który już się rozszedł. W istocie żywej jest w stanie powstrzymać jej naturalne skłonności wydalania odoru (np. skunks przez ten okres nie może użyć swej najpotężniejszej broni), albo je wywołać (np. u człowieku powoduje zwiększone wydalanie potu, co w niektórych wypadkach może dwukrotnie zmniejszyć pozytywną reakcję do niego).

ROZGRZANIE/OSTUDZENIE SUBSTANCJI (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda /2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1kg/POZ)
OPIS: Jeśli alchemik koncentruje się na danym przedmiocie/substancji, to jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć jej naturalną temperaturę (ciepło właściwe) o 10 stopni na każdą rundę trwania, przez co substancja ta może np. ulec rozkładowi, parzyć. itp. Przedmioty magiczne mają na ten czar rzut obronny, a ponadto efekt ten w najlepszym wypadku jest tylko połowiczny.

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE MIKSTURY (Energia)
KRĄG: II (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 10 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 litr/POZ (w jednym pojemniku)
OPIS: Dwukrotnie zwiększa/ zmniejsza czas trwania (działania) i okres ważności (użyteczności) większości niemagicznych i magicznych mikstur np. trucizn, przy czym w wypadku mikstur niemagicznych rzucony powtórnie działa kumulatywnie (ew. zależnie od MG)

OCZYSZCZENIE SUBSTANCJI (Trucizna)
KRĄG: II (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 4 pkt.
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji (specjalny)
OPIS: Z określonej ilości substancji działając słabym kwasem jest w stanie oczyścić ją mechaniczno–chemicznie od niepożądanych dodatkowych elementów, takich jak: ścięgna, nerwy, skrzepła krew, błoto, piasek. Dzięki temu szansa wyjścia dobrego ekstraktu przy robienia mikstur jest z reguły o połowę (niż normalnie !) większa. Czar ten stosuje się głównie do oczyszczania komponentów potrzebnych do wyrobu magicznych ekstraktów, jednakże nadaje się też do oczyszczania np. jedzenia z tym podobnych zanieczyszczeń.
Uwaga: czar ten zużywa jednorazowo ok.10cm sześciennych wspomnianego kwasu.

ROZPOZNANIE ZAPACHU (Gazy)
KRĄG: II (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 2 pkt.
CZAS RZUCANIA: 2 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (ewentualnie 1 porcja)
OPIS: W dowolnej porcji gazu wykrywa zapach (bez jego wdychania) i właściwości, jak efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działania poboczne.
Uwaga: Niekiedy czar ten może dać wskazówki, co do możliwości zabezpieczenia się przed danym gazem lub co do antidotum na jego działanie (itp).

TRZECI KRĄG



ROZPOZNANIE MINERAŁU [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole lub 1 porcja (specjalny)
OPIS: W dowolnej porcji czystego minerału wykrywa jego naturalną przynależność systematyczną (do jakiej grupy związków należy). Dodatkowo czar ten uświadamia naturalne właściwości substancji jak: efekt i siłę działania, przybliżoną trwałość i ew. (zależnie od MG) działanie uboczne. Niekiedy czar ten może nasunąć informacje co do wartości lub wykorzystania minerału, czy co do zabezpieczenia się przed ew. jego działaniem (itp.).

PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Czar ten może zostać rzucony w formie przyspieszenia, albo w formie spowolnienia.
Rzucony jako **Przyspieszenie** dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci, a zatem i jej ruch. Powoduje to, że gdy postać nie mieściła się w 1 rundzie ze wszystkimi swoimi atakami, wtedy po zwiększeniu SZ ma szansę to zrobić, gdyż do ich wykonania wykorzystuje nową SZ.
Rzucenie jako **Spowolnienie** powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W przypadku tym, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia (np. broni), to musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

STWORZENIE POWIETRZA [Gazy]
KRĄG: III (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: specjalny (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: stały, ew.(1 rundę/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1metr sześcienny/POZ co rundę (specjalny)
OPIS: Koncentrując się jest w stanie stworzyć przy pomocy małej ilości wody (ok. 10cm sześciennych) czyste powietrze. Jest ono możliwe do oddychania dla ludzi, ale nie pod ciśnieniem większym dwukrotnie od normalnego. Czarem tym można też np. dwukrotnie podsycić siłę raniącą ognia (itp).

SPREPAROWANIE TRUCIZNY [Trucizna]
KRĄG: III (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze Źródła) wodę czar ten umagicznia tak, że staje się ona dowolną trucizną, z jaką miał wcześniej empirycznie doświadczenie. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że alchemik przeżył jej standardowe działanie na sobie, oraz, że w trakcie jego rzucania przypomniał sobie najpotrzebniejsze informacje o niej. Szansa wyjścia tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury przed sobą) równa jest 1/10 MD (liczonej w %) + 1pkt/POZ alchemika. Wartość tą można zwiększać o 10pkt za: posiadanie przed sobą próbki tej trucizny, fakt, że kiedyś się już ją identyfikowało, za rozpocznie jej działania odpowiednim czarem, za udane wcześniej jej zrobienie, oraz za każde 100 posiadanych UM. Czarem tym uzyskuje się 1 porcję/POZ alchemika wodnego roztworu danej trucizny. Wiele trucizn nie działa lub ma zmienione właściwości pod tą postacią. Aby uzyskać np. sproszkowaną truciznę należy strącić osad (odpowiednim czarem), oraz odparować wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem). Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej antyodporności (względem czarów) alchemika. Zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją, temperatura, itp. czynniki są w stanie zneutralizować lub zmienić działanie tej trucizny. Podobnie zetknięcie przez chwilę z powietrzem najczęściej po dniu neutralizuje, jednakże przeważnie nie dotyczy to tych pod postacią proszku (lub zabezpieczonych czarem Konserwacja).

NEUTRALIZACJA MIKSTURY [Zaklęcie]
KRĄG: III (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały, ewentualnie (10 rund /POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr/POZ (ewentualnie specjalny – maksymalnie 1metr sześcienny/POZ)
OPIS: Pozwala na stałe zobojętnić działanie (unieaktywnić) małej ilości mikstury (np. trucizny). W wypadku większej ilości niż 1 litr/POZ czar ten działa czasowo (10 rund/POZ). Czar ten nie wpływa na już poczynione działanie mikstury (nie działa wstecz).

CIĘCIE MATERII [Petryfikacja]
KRĄG: III (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: specjalny (dotyk/bliski)
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: długość: 1cm/POZ, szerokość: 1cm, głębokość: 1cm/POZ
OPIS: W każdej rundzie, w której alchemik dotyka jakąś stałą, kompletnie nieruchomą materię, to w miejscu dotykania powoduje jej selektywne rozcięcie na określoną długość, szerokość i głębokość. Jeżeli cięcie ma być przeprowadzane z większej odległości (bez dotyku), to każda materia (też żywe istoty) wykonują % rzut na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar ten w tej rundzie nie zadziałał. Cięcie materii jednorazowo potrafi zadać 3 uszkodzenia/POZ alchemika. Czar ten w zetknięciu z żywymi istotami potrafi zadać 30 obrażeń/POZ alchemika. Ilość ta zmniejszona zostaje o łączną wartość wyparowań na obrażenia tnące. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń jest wartością, która oznacza uszkodzenia pancerza.

OCZYSZCZENIE POWIETRZA [Gazy]
KRĄG: III (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 pól sześciennych + 1/POZ (specjalny)
OPIS: Pozwala w danej przestrzeni dowolnie zanieczyszczone powietrze oczyścić z wszelkich niepożądanych gazów (np. trujących). Czar ten praktycznie słabo działa w przypadku jakichkolwiek podmuchów powietrza, jak np. przeciągi, wiatry, albo w wypadku specyficznego magicznego zatrucia, itp.

OBŁOCZEK NIEWIDZIALNOŚCI [Gazy]
KRĄG: III (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry sześcienne +1 metr/5 POZ (specjalny)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) przezroczysty gazowy obłoczek. Wewnątrz niego każdy przedmiot, ewentualnie istota staje się niewidzialny dzięki otaczającym go załamaniom powietrza dla istot orientujących się za pomocą wzroku. Czar ten wyjątkowo chroni też przed wzrokiem martwych istot i smoków. Sam obłoczek jest niewidzialny, jednakże wykrycie

niewidzialności, gazu, czy magii powoduje jego odkrycie. Nie dotyczy to jednak tego co jest wewnątrz. Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Wykonywana przez postać tak czynność wewnątrz obłoczka rozprasza go. To samo może nastąpić po rozproszeniu magii lub silniejszym podmuchu wiatru. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem jej połowy akt. SZ). Istoty przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego obłoczka można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie. Wyjątkowo jednakże, czyniąc to powoli i delikatnie (MG może wymagać np % rzutu na ZR) można opuszczać obłoczek lub ponownie wchodzić. Niewidzialna postać, broniąca się biernie w obłoczku, ma liczoną z całej akt. ZR premię do OB.

SKRUSZENIE SUBSTANCJI [Petryfikacja]
KRĄG: III (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ewentualnie maksymalnie 1 metr sześcienny/50 pkt UM
OPIS: Powoduje pęknięcie widoczne jako rysy, określonej stałej, niemagicznej, w miarę jednorodnej substancji jak drewno, kamień, metal (z wyjątkiem mitrylu). Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym lub w coś twardego przedmiot taki ulega zniszczeniu (zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). żywym i animowanym istotom zbudowanym z tych substancji czar ten zadaje 1k10*10 obrażeń/ POZ alchemika. Jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar ten zawsze działa na największą, zewnętrzną jej cześć.

WYBUCH [Energia]
KRĄG: III (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjalny)
OPIS: Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, który ma dużą siłę niszczenia tego, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna tego wybuchu zadaje 1k10*10 obrażeń + 10 obrażeń/POZ alchemika. W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły wybuchu. Istoty znajdujące się na polach sąsiadujących z epicentrum automatycznie odnoszą tylko połowę obrażeń. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 10kg (40SF)/POZ alchemika lecą na k5 metrów, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przypadkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie. Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum. W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k10 obrażeń +1/POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o wartości dziesięciokrotnie większej.

CZWARTY KRĄG



ODWODNIENIE [Czar specjalny]
KRĄG: IV (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten głównie służy do odwadniania takich związków, jak alkohole, kwasy, zasady, trucizny. Mimo, że niekiedy potrafi to zmienić ich właściwości wykorzystuje się go do uzyskania bardziej stężonych tych związków. W praktyce odpowiednio do substancji (decyduje MG) zwiększa to antyodporność lub/i moc. Czar ten rzucony na małą ilość cieczy (maksymalnie na 1 litr/POZ), to pozbawia ją średnio 90% wody. Nie dotyczy to wody bezpośrednio wchodzącej w skład związków chemicznych Jeżeli czar ten zostanie rzucony na stałą substancję, to z 1 kg jej wydziela około 10% jej stanu wody na zewnątrz. Można ją pobrać w wypadku wcześniejszego podstawienia naczynia. W niektórych przypadkach odwodnionym substancjom wykonuje się % rzut na trwałość (np. na 10%), czy ich właściwości nie uległy zmianie (zależnie od MG). Bezpośrednio rzucony na istotę żywą (trzeba ją dotknąć do miejsca niczym niechronionego) zadaje on 10 obrażeń/POZ alchemika i postarza o 1 rok/2 POZ alchemika. Zadane obrażenia traktuje się jako "poważne" (a więc nie do uleczenia przez Leczenie lekkich ran, Przywrócenie witalności i samozdrowienie). Po nawodnieniu przez k100dni na każdy 1 odwodniony kg na każdy stan ten ma szansę cofnąć się (zależnie od MG).

ISKRY [Elektryczność]
KRĄG: IV (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/100 UM
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 pole/5 POZ)
OPIS: W danym miejscu wywołuje wyładowanie elektryczne widoczne jako snop iskier. Towarzyszą temu efekty świetlne i dźwiękowe Nie przyzwyczajone do tego istoty o małej INT (mniejszej od 50 pkt) i zwierzęta są w stanie uznać widok ten za przerażający. Te z nich, które nie odeprą strachu (udanym % rzutem na odporność nr. 2) uciekają. Na początku każdej nowej rundy mogą one ponownie próbować przełamywać ten strach. Czar ten także może zapalić łatwopalne materiały. Istoty znajdujące się na polu z iskrami otrzymują k10*POZ obrażeń. Przy udanym % rzucie na elektryczność postać odnosi tylko połowę obrażeń. Dodatkowo rzucanie czarów na takim obszarze jest niemożliwe.
Uwaga: Zależnie od MG i alchemika czar ten może mieć dużo większe zastosowanie np. przy robieniu fajerwerków, albo do niwelowania czarów opartych na magnetyzmie

POWIETRZNA OTOCZKA [Gazy]
KRĄG: IV (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która tworzy zamknięty jego obiekt wokół ciała i chroni przed działaniem każdego gazu, oraz przed brakiem powietrza (także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Czar ten także nie dopuszcza do dotyku przez istoty eteralne, oraz wszelkie gazowe, itp. W warunkach braku powietrza do oddychania czar ten umożliwia przetrwanie tego niedoboru.
Uwaga: Z reguły (decyduje zależnie od sytuacji MG) czar ten ma moc do połowy obniżenia raniącego wpływu niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się, itp.

WYDZIELENIE SUBSTANCJI [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji/POZ (specjalny)
OPIS: Z określonej mieszaniny substancji lub martwego ciała jest w stanie oddzielić 1 kg dowolnej znanej sobie części. Przykładowo z resztek ciała oddziela jakiś specyficzny fragment, jak skórę, mięśnie, kości, itp, ew. wykraja (pobiera) jej część, albo z jakiejś mieszaniny pobiera składnik np. z błota czystą wodę. Umożliwia to ze 100% wydajnością oddzielać komponenty z danego organizmu. Czar ten też potrafi luźną mieszaninę jednolitych mineralne substancji mechanicznie rozdzielić (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) na poszczególne ich grupy (np. rozdziela lekkie opiłki mitrylu lub adamandytu od ciężkich żelaza, itp zależnie od MG). Czar ten nie rozdziela substancji związanych chemicznie ze sobą, a jakie składniki mogą być wydzielone ustala MG (zalecenie jest by były to jednorodne składniki, części lub organa).

STWORZENIE MIKSTURY [Polimorfia]
KRĄG: IV (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Używając tego czaru plus odpowiedniego komponentu i porcji wyjątkowo czystej wody (źródlanej lub zrobionej przez oczyszczenie wody) otrzymujemy miksturę. Dana mikstura posiada jedną cechę użytego komponentu. Czar ten przenosi tylko cechy bierne i protekcyjne. Na przykład komponent z trolla umożliwia regenerację analogiczną jak w jego wypadku, a komponent z czerwonego smoka umożliwia niewrażliwość na ogień.
Uwaga: Czas działania czaru wynosi 1 rundę/POZ. W tym czasie można wypić miksturę lub rzucić na nią inne czary (np. Konserwacja). Czas działania mikstury od momentu jej wypicia trwa 1 rundę/POZ.

MANIPULACJA ŚWIETLNA [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/2 POZ)

OBSZAR DZIAŁANIA: maksymalnie 1 pole + 1 pole/POZ wokół (specjalny)
OPIS: W każdej rundzie koncentracji alchemik jest w stanie zmienić jasność danego źródła światła lub ciemności. Taka zmiana jasności podwyższa/obniża dwukrotnie zasięg, oślepiający wpływ na oczy oraz ewentualnie zadawane przez niego obrażenia (zależnie od MG, ale najczęściej też 2–krotnie na każda rundę trwania w wypadku np. martwiaków). W rundzie, w której nie koncentruje się alchemik pozostaje ostatnio uzyskany stopień jasności, natomiast po zakończeniu czaru jasność wraca do pozycji wyjściowej. Zależnie od MG można przyjąć, że jedno przejście jasności będzie np. z mroku tworzyło półmrok, z półmroku naturalną jasność, z naturalnej jasności słoneczną jasność, ze słonecznej jasności oślepiającą jasność, itp (np. odwrotnie).

ANTIDOTUM [Trucizna]
KRĄG: IV (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (ewentualnie stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr (specjalny)
OPIS: Dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze Źródła) wodę czar ten umagicznia. Staje się ona antidotum na działanie jakichkolwiek trucizn (nie regeneruje już poczynionych szkód). Tylko duży łyk takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa powyższej porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maksimum 10 rund/POZ przed) pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund. Jakiekolwiek zabrudzenie antidotum, itp. czynniki odmagiczniają ją. Tak samo samoczynnie odbywa się to po dniu, aczkolwiek w tym przypadku użycie czaru: Konserwacja na stałe zachowuje właściwości mikstury.

WZMOCNIENIE CZARU [Energia]
KRĄG: IV (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/2 POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Jednorazowo zwiększa antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się przed nim na połowę odpowiedniej odporności, a dopiero po tym dodatkowo zmniejszoną o antyodporność wynikającą z poziomów i UM alchemika.

WYKRYCIE WARTOŚCI [Zaklęcie]
KRĄG: IV (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (specjalny)
OPIS: Ustala przybliżoną wartość określonego, pojedynczego przedmiotu (z dokładnością około 10% w przypadku magicznego przedmiotu). Czar ten też ma szanse 5%/POZ alchemika wykryć wartość w przedmiotach o ukrytej magicznie wartości. Wartość jest ustalana według cen rodzimych alchemika – w innych krainach wartość przedmiotu może być inna.

KWASOWY ROZPRYSK [Kwas]
KRĄG: IV (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 pola/3 POZ (specjalny)
OPIS: Z małej ilości stężonego kwasu (10cm sześciennych min. 50 %) rozpylając go powoduje bardzo silny kwasowy rozprysk, który niszczy wszystko co znajduje się w jego zasięgu żywym istotom zadaje on 1k100 obrażeń +1 na każdy 1% stężenia kwasu, ew. połowę przy udanym rzucie obronnym na kwas. Dodatkowo po k10 rundach przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas, które się z nim zetknęły zadaje 1 uszkodzenie/2% stężenia (min. 25). Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG).

PIĄTY KRĄG

SPREPAROWANIE NARKOTYKU [Trucizna]
KRĄG: V (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 litr + 1litr/10 POZ)



OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wodzie odpowiedniej ilości (min. 0,1 kg/litr) niektórych ziół. Praktycznie nie jest ważne jakie użyte były zioła – byle by miały w sobie dużo wonnego "soku". W trakcie rzucania czaru alchemik ustala jakie ma mieć działanie tak powstały narkotyczny wywar. Właściwości mikstury nie można zmienić po rzuceniu tego czaru. Do wyboru rzucającego czar jest jedno z poniższych typów działania:

- **nasenne** – w każdej rundzie postać, która go spożyła wykonuje % rzut na odporność nr. 2; nieudany wynik oznacza uśnięcie.
- **miłosne** – po spożyciu postać staje się strasznie podniecona; co rundę sprawdza się % rzutem na sugestię czy żądza zapanuje nad rozsądkiem (nad swą wolą i umysłem).
- **halucynogenne** – po spożyciu % rzutem na iluzję sprawdza się czy na postać nie zaczną działać halucynacje (efekt zależy od sytuacji i MG).
- **hipnotyczne** – sprawdza się co rundę % rzutem na iluzję od kiedy postać dostanie się pod wpływ osoby, która spojrzała się w oczy tej ofiary i wymówiła jego imię (itp).
- **otumanienia** – sprawdza się co rundę % rzutem na szok od kiedy postać znajdzie się w stanie kompletnego otumanienia (nie kojarzy rzeczywistości).itd – zależnie od alchemika i zgody MG, ale nigdy nie wywołuje ran, czy zabija.

Trwałość działania mikstur narkotycznej od momentu wytworzenia wynosi jeden dzień. Po tym wszelkie jej właściwości zanikają bez względu czy nie zostały wykorzystane, czy już są objawami u ofiary. Czar: Konserwacja dowolnie przedłuża trwałość mikstury, ale nie okres działania jej na ofiarę.
Uwaga: Jeden litr takiego wywaru starcza na zrobienie 8 porcji (objętości ok 1/10 litra każda).

OGNIOWY PODMUCH [Ogień]
KRĄG: V (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2 metrów/3 POZ (specjalny)
OPIS: Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji, itd (zależnie od MG). Po rzuceniu na małą ilości silnego ognia (min. wymagana jest silnie rozpalona pochodnia) powoduje bardzo silny podmuch ognia w przeciwnym kierunku względem pozycji rzucającego. Powstały płomień podpala rzeczy, które nie wykonały % rzutu na wytrzymałość. Zadaje to im 2k10 uszkodzeń i ewentualnie przez to niszczy, jeżeli wytrzymałość spadnie do 0. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. żywym istotom czar ten zadaje 2k10*10 obrażeń od poparzeń. Przy udanym % rzucie obronnym na ogień otrzymuje się tylko połowę obrażeń. Dodatkowe rany w kolejnej rundzie mogą zadać łatwopalne przedmioty, które się uprzednio zapaliły. W wypadku użycia do tego czaru silnego magicznego źródła ognia lub bardzo silnego naturalnego ognia czar ten zadaje dwukrotnie więcej obrażeń i uszkodzeń.

OŚLEPIAJĄCY WYBUCH [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (specjalny)
OPIS: Czar ten działa analogicznie pod każdym względem jak czar Wybuch, jednakże dodatkowo towarzyszy mu oślepiający błysk. Wydzielające się światło jest tak intensywne, że uszkadza (na 1k10 godzin) wszystkie oczy istot, które spojrzały na błysk i nie wykonały udanego % rzutu na energię. Martwiakom wrażliwym na światło czar ten zadaje dodatkowo 2k10*10 obrażeń, albo nawet automatycznie zabija jeśli zarazem były w epicentrum i nie wykonały udanego % rzutu na połowę wartości odporności na energię (odporność nr. 5).

OBŁOK LEKKOŚCI [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny (specjalny)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu bardzo zbity, zwiewny, półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jest on w stanie unieść na sobie bez rozwiania się ciężar do 10kg/POZ alchemika. Rozproszenie magii, bardzo silne uderzenie wiatru, większość bardzo energicznych ruchów na nim, zbyt duży ciężar, itp czynniki powodują zniszczenie i rozwianie się obłoczka. Poza szczególnymi wypadkami (np. silny wiatr) obłoczek ten porusza się z maksymalną szybkością równą 5 metrów na rundę. Zwolnienie/przyspieszenie lotu, zatrzymanie się, skręcanie, wznoszenie się i opadanie jest możliwe dzięki umiejętnym ruchom ciała. Osoba nieprzeszkolona w tym jeżeli empirycznie nie zacznie eksperymentować nie ma możliwości kontroli lotu. Osoba siedząca na obłoczku ze skrzyżowanymi nań nogami jest w stanie z niego (jeżeli potrafi) np.: komenderować, zrzucać przedmioty, rzucać czary, strzelać z kuszy lub krótkich łuków. W takiej rundzie obłoczek nie może być jednak kierowany.

MAGICZNE PERFUMY [Gaz]
KRĄG: V (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny(1 litr + 1 litr/10 POZ)
OPIS: Czar ten rzuca się podczas gotowania w nieskazitelnie czystej wody, z dodatkiem spirytusu i odpowiedniej ilości aromatycznych ziół (min. 0,1kg/litr). Zapach perfum jest zbliżony do użytych ziół. Jego intensywność (siła) zależy od ilości i jakości użytego spirytusu, gdyż zapach rozchodzi się na odległość 1metra (wokół)/10 ml użytego czystego spirytusu. Litr tak uzyskanego wywaru starcza na zrobienie 10 jednorazowych porcji (objętości 1/10 litra każda). Trwałość porcji wynosi 1dzień, aczkolwiek czar Konserwacja wydłuża ją w nieskończoność. Działanie takich perfum objawia się wydzielaniem magicznej woni. Ma ona możliwość działania tylko, jeżeli rozchodzić się będzie od pojedynczej żywej istoty. Od momentu po perfumowania woń taka utrzymuje się przez okres 1k10*10 rund + 10 rund/POZ alchemika. Silny wiatr, smród, i tym podobne czynniki mogą skrócić ten okres (nawet 10–krotnie). Podstawowe działanie magicznych perfum powoduje, że powąchanie w odpowiedniej sytuacji (np. oficjalnej) rozchodzącej się woni stwarza wrażenie, że postać ją wydzielająca ma dwukrotnie większą prezencję. Otumanienie to dodatkowo działa na postacie, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr. 7. Postacie takie zaczynają się uważać za przyjaciół osoby od której pochodzi zapach. Nie dotyczy to jednak sytuacji, jeżeli wcześniej zostały zaatakowane przez nią. Ofiara wpływu zapachu może zmienić swoje nastawienie do postaci od której rozchodził się zapach tylko, jeżeli da ona powód do zmiany nastawienia (decyduje MG). W trakcie rzucania czaru alchemik dodając pewne komponenty może stworzyć inny rodzaj działania woni. Dodając szczyptę czystej siarki powoduje się, że rozchodząca się potem woń jest tak ostra, że pozbawia możliwości używania zmysłu węchu dla istot, które poznały ten zapach. Dodając kawałek części ciała (np. włos) jest wstanie stworzyć odmianę miłosnych perfum. Istota do której należał ten fragment ciała, jeśli wdycha ten zapach, to w każdej rundzie musi odeprzeć działanie tego gazu (udanym % rzutem na odporność nr. 7), inaczej zakochuje się w istocie, która go wydzielała. Efekt ten jest adekwatny do zauroczenia (patrz też czar Urok).

OPÓŹNIENIE [Energia]
KRĄG: V (czar nr. 6)
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (do 1 godziny/POZ, ewentualnie +/– k10 godzin)
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar (specjalny)
OPIS: Jednorazowo o dowolną ilość czasu zadeklarowaną przez alchemika (maks. 1godz./POZ) opóźnia moment zadziałania czaru rzuconego w następnej rundzie. Czar ten nie zmienia jednakże obszaru działania czaru na który wpływa. Niezależnie od innych czynników istnieje jednak szansa, że czar nie zadziała w wybranym momencie. Po rzuceniu tego czaru MG wykonuje % rzut. Wynik 1–10 oznacza, że czar zadziała wcześniej o 1k10 godzin (w praktyce więc może zadziałać natychmiast po rzuceniu). Wynik 11–90 oznacza działanie w zamierzonym czasie, zaś wynik 91–100 oznacza dodatkowe opóźnienie w zadziałaniu o k10 godzin.
Uwaga: Jeżeli opóźniany czar wymaga specyficznej kontroli rzucającego lub rzucanie jego nie mieści się w rundzie to MG może założyć niezadziałanie jego.

SKROPLENIE [Gaz]
KRĄG: V (czar nr. 7)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześcienne + 1 pole/2 POZ (specjalny)
OPIS: Dana objętość wilgotnego powietrza, gazowej chmury, itp jest skraplana, przy czym z objętości 1 pola uzyskuje się ok. 1k100cm sześciennych cieczy.

ZŁOTO GŁUPCÓW [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr. 8)
ZUŻYCIE PM: 5 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1 sztuka metalu/POZ)
OPIS: Jednorazowo określoną ilość krążków metalu wielkości monety czasowo zamienia złote. Są one identyczne w kształcie, ale mają wszelkie parametry złota (duży ciężar, złoty odblask, odpowiednia twardość). Autentyczność tych monet można wykryć jedynie chemicznie (nadal jest tą samą substancją), po rozproszeniu magii, albo automatycznie wykrywa to każdy alchemik i iluzjonista. Po określonym czasie krążki same wracają do poprzedniego wyglądu.
Uwaga: Alchemicy szafujący tym czarem są narażeni na wysokie kary nakładane przez praworządne władze lub na np.: samosądy oszukanych.

SPREPAROWANIE KWASU [Kwas]
KRĄG: V (czar nr. 9)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: specjalny (dotyk)
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Do rzucenia tego czaru niezbędne są 2 szklane, kilku litrowe naczynia. Muszą być one połączone rurką, a ponadto jedno z nich musi znajdować się nad drugim. W wyższym z nich umieszcza się około 1 litra czystej wody i 0,5kg substratu typu siarka, fosfór lub azot. Można też stosować zastępczo substancję, która posiada dużą ilość takiego pierwiastka. Przykładowo mogą być to odchody ptasie (guano), oczyszczone kości, saletra. Potrzeba tego około 3 kg. Po rzuceniu tego czaru na tak przygotowany zestaw kosztem użytych substratów w niższym naczyniu uzyskuje się kilkuprocentowy kwas. Jego moc równa jest 3%/POZ alchemika jeżeli obróbce podany był czysty pierwiastek lub 1%/POZ jeżeli do stworzenia kwasu użyto jakiegoś jego związku. Jednorazowa ilość uzyskanego kwasu to 10 cm sześciennych/POZ alchemika. Ostatecznie przechowuje się go w szklanych, szczelnie zamkniętych naczyniach. Litr takiego silnego kwasu wylany na gołe ciało zadaje 1k10*10 obrażeń + 1ranę/1% stężenia. W wypadku posiadania naturalnie grubej skóry, oraz po udanym % rzucie na odporność nr. 8 (kwas) postać dostaje dwukrotnie mniej obrażeń. Po dokładnym polaniu oczu MG może założyć utratę wzroku. W zależności od użytych składników i warunków pracy MG może lekko modyfikować stężenie i ilości uzyskanego kwasu.

OCIOSANIE [Polimorfia]
KRĄG: V (czar nr. 10)
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (potencjalnie stały; po użyciu 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg suchej materii/POZ (specjalny)
OPIS: Pozwala od dowolnej bryły metalu, kamienia lub lodu odcinać płaskie fragmenty. Efekt tego czaru w pewnym sensie przypomina specyficzne krojenie nożem (a właściwie to heblem). Ociosywany fragment zyskuje kształt (zależnie od alchemika i MG), z założeniem jednak, że odłączone fragmenty nie mogą być powtórnie dołączane (itp). Jeżeli ociosanie przeprowadzane jest na ostrzach broni przeznaczonych do ciecia ciętych, to zyskują one dodatkową ostrość. Objawia się ona jako zwiększenie o 50% naturalnej skuteczności broni (bazowej dla 100% biegłości). Poddany temu czarowi np. miecz typowy (długi) zamiast bazowej skuteczności tnącej 120 obrażeń przy 100% biegłości będzie miał skuteczność 180 obrażeń (i to zmiany biegłości i szansy TR). Przedmioty powstałe po traktowaniu tym czarem mają dużo niszą wytrzymałość (decyduje MG). W wypadku ostrzenia tym czarem broni powoduje się, że jest ona bardzo wrażliwa na uszkodzenia. Oznacza to że ulega ona kompletnemu stępieniu po 1 skutecznym ciosie/POZ alchemika, który ją ociosywał. Po wyczerpaniu limitu ciosów broń taka nie nadaje się już do cięcia i do jakiejkolwiek naprawy. Umagicznienie ociosanej broni dwukrotnie zwiększa wytrzymałość i ilość możliwych do zadania nią ciosów.

SZÓSTY KRĄG



EKSPLOZJA [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/2 POZ wokół (specjalny)
OPIS: W danym miejscu wyzwala energię, przypominającą ogromny wybuch. W centralnym miejscu nie oddalonym dalej niż 1 metr/4 POZ alchemika od miejsca rzucenia niszcząca moc eksplozji jest dużo większa niż na obrzeżach. Miejsce takie zwane jest epicentrum. Fala cieplna tego wybuchu zadaje w epicentrum 1k100 obrażeń razy 1 na każde 2 pełne POZ alchemika (min. 1k100*5). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr. 8 postać otrzymuje tylko połowę obrażeń. W obrębie czaru poza epicentrum doznawane obrażenia są o połowę mniejsze (ewentualnie jeszcze o połowę mniejsze, jeżeli ofiara wykonała udany % rzut na odporność nr. 5). Stałe, niesprężyste fragmenty otoczenia (mur, drzwi, itp), bardzo ciężkie przedmioty (wozy, przenośne ołtarze) otrzymują uszkodzenia o wartości 1/10 części siły eksplozji. Wszystkie przedmioty i postacie, które są w zasięgu epicentrum i mają całkowitą masę mniejszą od 20kg (80SF)/POZ alchemika lecą na k10 metrów, odnosząc dodatkowo za każde 2 metry "lotu" k10 uszkodzeń lub k100 obrażeń od wstrząsu przy upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W niektórych przypadkach np. delikatnych (szklanych) przedmiotów, które miało się przy sobie należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe nie więcej niż dwukrotnie od podanej powyżej wartości, albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie. Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów (np. wozy) lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Po umiejętnym rzuceniu (% rzut na połowę UM) można ten czar skumulować na takiej rzeczy. Zasięg czaru ogranicza się tylko do epicentrum (1metr/4 POZ wokół). W takim wypadku postacie żywe otrzymują 1k100 obrażeń/4 POZ alchemika, zaś wybrana rzecz uszkodzenia o dwukrotnie większej wartości.

OGNIOWA OTOCZKA [Ogień]
KRĄG: VI (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (6 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Wytwarza na kilkanaście centymetrów wokół postaci ognistą otoczkę, która chroni przed działaniem każdego ognia i zimna. Dodatkowo umożliwia ona oddychanie w płomieniach. Istoty, które zetkną się z otoczką (np. atakując bronią o zasięgu 0, łapami lub pyskiem) narażają się na dostanie się w zasięg płomieni. W momencie dotknięcia się czegoś do otoczki uwalniają się one w kierunku ofiary. Powoduje to zadanie 1k100 obrażeń od ognia razy 2 na każde pełne 10 POZ alchemika. Udany % rzut na ogień powoduje otrzymanie tylko połowy obrażeń. łatwopalne i drewniane przedmioty (o ile nie należą do osoby pokrytej ogniową otoczką) w zetknięciu z płomieniami muszą wykonać % rzut na wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza doznanie zniszczeń w wysokości 1 uszkodzenia/10 obrażeń zadanych przez ogień. Jeżeli wytrzymałość spadnie do 0 przedmiot uważa się za zniszczony. W wypadku łatwopalnych przedmiotów MG może założyć ponowne uszkodzenia (nawet co rundę), jeżeli w poprzedniej rundzie wyszedł nieudany % rzut na wytrzymałość. Otoczka zadaje postaci, na którą zastała nałożona 1 ranę w każdej rundzie trwania czaru, oraz o połowę zmniejsza UM.

SFERA IZOLACJI [Energia]
KRĄG: VI (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjalny)
OPIS: Pozwala uodpornić przestrzeń wokół alchemika (1cm/POZ) na czas trwania czaru tak by chroniła przed jakimkolwiek wybranym pojedynczym czynnikiem fizycznym lub energetycznym. W momencie rzucania czaru alchemik musi określić przed czym to ma chronić. Przykładowo czar ten może chronić przed energią, kwasem, ogniem czy trującym gazem. Czar ten chroni bez względu na magiczność i nasilenie danego czynnika.

WYCIĄGNIĘCIE ESENCJI [Gaz]
KRĄG: VI (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 porcja (z 1 kg materialnej substancji); specjalny
OPIS: Pozwala na wyekstrahowanie z danej oczyszczonej, magicznej substancji, pozyskanej np. z organu jakiegoś specyficznego stwora, tego, co stanowi o jego danych, magicznych właściwościach. Wydzielona substancja zwana jest ekstraktem i odpowiednio spreparowana może służyć w celu sporządzenia np. mikstury magicznej, ładunku do różdżki magicznej, itp. Najbardziej znane esencje to: esencja petryfikacji z oczu bazyliszka, esencja ognia do kuli ognia z żołądka czerwonego smoka, esencja latania ze skrzydeł demona lub dużego smoka, itd. Tak uzyskana esencja musi zostać natychmiast użyta do określonego celu albo zabezpieczona w małym sterylnym, szklanym, (potem) zamkniętym naczynku czarem Konserwacja.
Uwaga: Jak korzystać z uzyskanej esencji podane jest przy zdolnościach alchemicznych.

STWORZENIE KLEJNOTU [Polimorfia]
KRĄG: VI (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 60 PM + specjalny
CZAS RZUCANIA: 6 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: kamień (specjalny)
OPIS: Kosztem 2 PM/1 szt. złota zamierzonej wartości klejnotu, przetwarza zwykły kamień w drogocenny, nieobrobiony minerał. Jest on najzupełniej rzeczywisty i niemagiczny. Jego wielkość jest analogiczna do żądanej wartości. W oparciu o rodzaj kruszcu wielkość i wagę ustala MG. Maksymalnie alchemik może robić szlachetne kamienie do wartości 500 szt. złota/POZ. Wartość tą jednak można uzyskać po umiejętnym jubilerskim obrobieniu. Normalnie uzyskany minerał posiada 1/10 wartości klejnotu po oszlifowaniu. Posiadając księgę Alchemii rzucający ten czar wykorzystuje o połowę mniej PM, a ponadto uzyskany produkt wygląda od razu na oszlifowany klejnot żądanej wartości. Podczas rzucania tego czaru Alchemik musi mieć przed osoba wzór klejnotu, oraz próbkę (wystarczy okruch – zależnie od MG) materiału z którego będzie on wykonany (podczas rzucania czaru zużywa się ją razem z poddanym czarowi kamieniem.
Uwaga: O wartości danego szlachetnego kamienia decyduje MG w oparciu o cenniki kruszców charakterystyczne dla Ostrogaru.



PETRYFIKACJA [Skamienienie]
KRĄG: VII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Dowolną materialną lub półmaterialną istotę (też np. wampira), która nie odeprze tej petryfikacji (udanym % rzutem na odporność nr. 10) zamienia w kamień. Postać taka staje się niemagicznym posągiem zastygłym w w pozie w jakiej była w momencie zadziałania czaru. Skamienieniu ulegają też wszystkie rzeczy, które ofiara aktualnie miała na sobie lub które trzymała w ręku (np broń). Wytrzymałość posągu na uszkodzenia mechaniczne waha się w granicach 30% w przypadku kończyn, 60% w wypadku głowy i 120% w wypadku korpusu. Odwrócić efekt petryfikacji można tylko, gdy ktoś skutecznie użyje czaru: Ożywienie kamienia lub jego analogicznej formy. W tym momencie ofiara musi wykonać % rzut na szok (odporność nr. 4). Nieudany oznacza że organizm nie przeżył tej transmutacji. Czar ten także jest w stanie automatycznie zamienić w kamień każdy niemagiczny przedmiot, o w miarę jednorodnej konsystencji.
Uwaga: Jeśli kamienna postać dozna uszkodzeń, to w momencie ożywienia kamienia pojawiają się identyczne obrażenia na ciele. Przykładowo odłamanie ręki powoduje, że postać faktycznie nie ma ręki, a z rany jest duże krwawienie. Obrażenia typu odłamanie głowy i pęknięcie korpusu odpowiadają za śmierć ofiary. Ostateczny efekt uszkodzeń posągu ustala MG. Tak samo on decyduje o uszkodzeniach w przypadku upadku lub uderzenia o coś.

MAGICZNY ŚLAD [Zaklęcie]
KRĄG: VII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów + specjalny
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (potencjalnie 1rok/POZ, po uaktywnieniu 1 godzinę/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: ścieżka o szerokości 2 metrów i długości 10 metrów/POZ (specjalny)
OPIS: Alchemik nakreślając ręką magiczny ślad (z szybkością 1 metra na rundę) tworzy drogę dla ognia, wody, albo gazu. Czynnik taki musi być wybrany w momencie rzucenia czaru. Zaklęcie zaczyna działać w chwili gdy wybrany czynnik pojawi się na początku magicznego śladu. W tym momencie zostaje on wsysany przez zaklęty obszar i płynie w kierunku końca śladu. W praktyce oznacza to, że odpowiednio ukierunkowany może zostać np.: strumień wody (w wypadku np. przerwania tamy), pożar (w wypadku np. podpalenia stepu) lub gazu (w wypadku np. trujących wyziewów). Magiczny ślad może niezadziałań w momencie poprowadzenia go ostro pod górę lub jeśli umieszczono go w miejscu, gdzie usunięciu ulega dany czynnik. Może się tak stać w wypadku śladu wody na pustyni, śladu gazu podczas wichury lub śladu ognia podczas ulewy.
Uwaga: Czar ten zachowuje swą możliwość wychwycenia przez 1 rok na POZ alchemika, po czym działa przez 1 godzinę na jego POZ.

SPOPIELENIE [Ogień]
KRĄG: VII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny/5 POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten potrafi wokół danego przedmiotu czy istoty stworzyć otoczkę, która jeżeli zostanie uaktywniona wyzwala żar o ogromnej temperaturze. Nie zadziała on jednak jeżeli ofiara nie może być zamknięta w objętości czaru. To ostatnie oznacza, że czar ten w praktyce nie działa na istoty i przedmioty o objętości większej od 1 metra sześciennego/ 5 POZ alchemika. Zależnie od MG objętość humanoidalnych lub jaszczurokształtnych istot liczy się tak, że ok. 1,25m. wysokości/długości odpowiada objętości 1 metra. W wypadku tego czaru jeźdźca na koniu lub dwie istoty przytulone do siebie (minimum plecami) traktujemy jako jedną istotę (cel). W praktyce może to uchronić przed objęciem przez ten czar. Spopielenie umiejscowione wokół istoty potrafi spalić jej ciało, o ile tylko podziała na nią. Ofiara taka wykonuje % rzut na połowę odporności nr. 8 (ogień). Udany rzut oznacza, że czar nie wytworzył temperatury, która mogła by wyrządzić krzywdę. Odwrotnie, gdy % rzut nie wyszedł. Oznacza to, że ciało ofiary pomogło zainicjować pełny efekt czaru. W praktyce oznacza to otrzymanie 1k100*10 obrażeń/5 POZ alchemika. W wypadku, gdy doznane od ognia obrażenia 10–krotnie przewyższyły ŻYW ofiary, tedy uznaje się, że została ona zwęglona (a więc by ewentualnie wskrzesić potrzebna jest kolejno Regeneracja energii życiowej i Regeneracja ciała). Przedmioty znajdujące się przy ciele ofiary mogą także ulec zniszczeniu. MG dla każdego z nich wykonuje % rzut na połowę wytrzymałości. Nieudany oznacza otrzymanie uszkodzeń o wartości 1/10 siły raniącej Spopielenie umiejscowione wokół wolno stojącego przedmiotu (mieszczącego się w objętości czaru) zmusza MG do wykonania % rzutu na połowę wytrzymałości przedmiotu. Nieudany wynik oznacza otrzymanie uszkodzeń w wysokości 1k100/5 POZ alchemika.
Uwaga: W wypadku rzucenia Spopielenia na istoty pochodzące ze sfer (np. na mastugę, żywioł ognia), to działa on na nie analogicznie jak Uzdrowienie.

TRUJĄCY OBŁOCZEK [Gaz]
KRĄG: VII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 35 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny: obłoczek – (1 runda/POZ), paraliż – 1k10 godzin (premiowane)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr sześcienny + 1 metr/10 POZ (specjalny)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzezroczysty gazowy obłoczek. Postacie, które znajdą się w jego obrębie i zaczerpną powietrza rundę później zaczynają, odczuwać jego trujące działanie. Oznacza to, że w każdej rundzie jego wdychania żywe istoty dostają 5 obrażeń/POZ alchemika. Dodatkowo ofiara gazu w każdej rundzie jego wdychania musi wykonać % rzut na połowę odporności nr. 7. Nieudany rzut oznacza, że postać upada, zostając sparaliżowana na k10 godzin (premiowane). Sparaliżowana ofiara nie odczuwa raniącego wpływu gazu. Trujący obłoczek utrzymuje się zawsze w miejscu rzucenia. Oznacza to, że ani nie opada, ani się nie unosi z wiatrem. Tylko rozproszenie magii, oczyszczenie powietrza lub silny jego powiew potrafi natychmiast rozproszyć obłoczek przed jego normalnym rozwianiem się (po 1 rundzie/POZ).

KRYSTALIZACJA [Czar specjalny]
KRĄG: VII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 14 PM
CZAS RZUCANIA: 7 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg materii/5 POZ (specjalny)
OPIS: Czar ten przemienia w szklany kryształ jednolitą ilość, gładkiej, twardej, niemagicznej substancji typu metal lub kamień (praktycznie nic poza tym). Zachowuje ona kształt użytego do tego przedmiotu, jednakże jest przezroczysta, niemagiczna i standardowo krucha. Alchemik posiadający 150 UM czar ten może używać jeszcze do krystalizacji wnętrz dużych niemagicznych przedmiotów, albo martwych lub żywych istot. Cel czaru może oprzeć się jego działaniu, jeżeli MG wykona udany % rzut na połowę wytrzymałości (w wypadku przedmiotu) lub połowę odporności nr. 10 (w wypadku istoty). Krystalizacja umiejscowiona wewnątrz dużego przedmiotu oznacza k100 uszkodzeń/5 POZ alchemika. Rzucona na przedmiot większy od siebie umiejscawia się losowo, jednak nie dalej niż 1k100cm od zamierzonego centrum. Krystalizacja wewnątrz organizmu także umiejscawia się losowo w promieniu 1k100 cm od miejsca rzucenia. Ofiara czaru doznaje przy tym obrażenia równe 10–1000/5 POZ alchemika [wartość 10–1000 odczytać należy jako 1k100*10]. Dodatkowo MG wykonuje jeszcze % rzut i sprawdza w poniższej tabeli:
wynik 1 – 30%: krystalizacja zniszczyła ważny organ i spowodowała natychmiastowy zgon.
wynik 31 – 60%: jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru Regeneracja ciała postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ. Dodatkowo z powodu uszkodzenia ważnych organów śmierć nastąpi w przeciągu 1k100 godzin.
wynik 61 – 90%: jeżeli postać przeżyła rany, to bez operacji i czaru Regeneracja ciała postać ma o k50 pkt zmniejszoną SF, ZR i SZ.
wynik 91–100%: postać nie ma dodatkowych ograniczeń.
Aby postać udanie przywrócić do życia po śmierci z powodu krystalizacji należy uprzednio usunąć szkło, a następnie podziałać Regeneracją ciała. Tak samo postępuje się w wyniku dolegliwości spowodowanych tym czarem.
Uwaga: Czar ten działa analogicznie do Uzdrowienia na istoty zbudowane z kryształów, jednakże największe ma zastosowanie do tworzenia kryształowych naczyń i innych potrzebnych rzeczy.

ÓSMY KRĄG



MAŁA DEZINTEGRACJA [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów + 1 segment na lot.
ZASIĘG: średni (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjalny)
OPIS: Pod postacią zielonej, wirującej kuli wyzwala niszczycielską energię o bardzo dużej mocy. Niczym pocisk leci ona od dłoni rzucającego w kierunku celu. Aby uniknąć pełnego kontaktu z mocą kuli dezintegracji postać ma prawo wykonać % rzut na odporność nr. 5 (energia). Istota świadoma zbliżającej się kuli i chcąca ją za wszelką cenę uniknąć ma dodatkowo możliwość podniesienia sobie odporności o obronę wynikającą ze ZR aktualnej. Wszystkie istoty nie broniące się w ten sposób mają automatycznie obniżoną odporność o 30 pkt (+ ewentualnie z antyodporności alchemika). Do obrony przed tym czarem można też wykorzystać zdolność profesjonalną Unik lub zastawiając się tarczą poprzez udane zastosowanie zdolności Podstawy tarczownika. W tym ostatnim przypadku dezintegracji ulega tylko tarcza, pod warunkiem, że nie jest na stałe przytwierdzona do ciała jak to jest w wypadku pawęży jazdy. Jeżeli czar nie zadziała na wybrany cel (istota zrobi unik lub wykona udany rzut obronny) to nie dezaktywuje to kuli. Lecie ona wtedy dalej, w linii prostej, aż napotka przeszkodę lub wyjdzie z zasięgu rzucania. W tym ostatnim wypadku ulega ona dezaktywacji, której towarzyszy głośny huk. Jeżeli kula zetknie się z jakimś swobodnym obiektem (np. z nieprzytwierdzonym na stałe przedmiotem lub z istotą, która nie wykonała udanego rzutu obronnego) to niczym zielona poświata rozchodzi się wokół ofiary. W następnej chwili rozszczepia cel w niewidzialnie mały pył (niemożliwy nawet do zebrania). Kompletnemu zniszczeniu ulega też ekwipunek osobisty i przymocowane na stałe rzeczy (przedmioty magiczne mają prawo przetrwać po udanym % rzucie na połowę wytrzymałości). W wypadku, gdy mała dezintegracja trafi na ofiarę, której wielkość nie mieści się kole o promieniu 5 metrów, to jej moc jest za słaba by zadziałać. W praktyce oznacza to, że rozpływa się ona nie czyniąc krzywdy. Cecha ta uniemożliwia

zdezintegrowanie budynku, statku lub zbyt dużej istoty (wielkiego węża, smoka, wieloryba). Z tego samego powodu czar ten nie obejmie istoty leżącej płasko w błocie, kałuży lub piasku.
Uwaga: Istoty magiczne z natury, półbóg o umagicznionym ciele lub postać w pełnej magicznej zbroi typu miarowej lub odlewanej są upoważnione do jednego dodatkowego rzutu na dezintegrację, w wypadku, gdy pierwszy był nieudany.

UTRWALENIE CZARU [Energia]
KRĄG: VIII (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: specjalny, ewentualnie (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (powierzchnia lub przedmiot mniejsze od obszaru o średnicy 1metra/POZ)
OPIS: Na trwale magicznym, jednolitym, najlepiej kamiennym i nieruchomym obszarze, albo na spełniającym te warunki przedmiocie umożliwia odtworzenie działania czaru, który jako pierwszy zostanie nad nim rzucony. W zależności jednak od ilości wydanego PM na rzucenie czaru, który chce się utrwalić objawiają się poniższe możliwości. Wydając w momencie rzucenia 10–krotnie większy PM niż czar potrzebował do wyjścia powoduje się że jego efekt zostanie jednorazowo uaktywniony w momencie, gdy ktoś wejdzie na ten obszar lub użyje dany przedmiotu magiczny. Przy wydaniu 100 razy większego PM alchemik jest w stanie wywołać 1 taki efekt/10 UM i spowodować, że efekt czaru będzie uaktywniać się tylko w stosunku do konkretnych czynników (jak: obecność metalu, PM, antymagii, zapachu itp). W wypadku niektórych czarów (szczególnie tych, które trwają dłużej niż 1 rundę) zwiększając jeszcze 10–krotnie PM można umiejscowić dany czar (na stałe) na danym obszarze. MG w oparciu o działanie czaru decyduje jaki czar może zostać umieszczony na stałe. Może też zmienić jego działanie. Pozostałością po rzuceniu Utrwalenia czaru jest mały run magiczny (najczęściej znak w kształcie inicjału maga). Zniszczenie tego symbolu lub zawilgocenie natychmiast przerywa dalsze działanie czaru utrwalenia. Założenie blokady PM na taki run chroni przed wilgocią.

ZESZKLENIE POWIERZCHNI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr kwadratowy/3 POZ (specjalny)
OPIS: Czarem tym można pokryć podłoże magiczną, szklaną taflą. Tak powstała nawierzchnia silnie przylega do podłoża (tworzy z nim całość). Czar ten służy najczęściej do tworzenia szyb i szklanych przedmiotów. Po zdjęciu ołowianych lub drewnianych form można dzięki niemu uzyskać dowolną formę.
W wersji "bojowej" najczęściej czar ten wykorzystuje się w jednej z 2 form.
Po pierwsze można nim pokryć podłoże. Staje się ono na tyle śliskie, że chodzące na nogach istoty co rundę zmuszone są wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że postać pośliznęła się i może upaść. Nie działa to jednak na postacie przystosowane do chodzenia po śliskiej powierzchni (np. będące boso).
Bardzo niebezpieczne jest pokrycie tym czarem części lub całości wybranej istoty. Postać o SF równej minimum 250 pkt potrafi siłą mięśni w dowolnym momencie rozerwać obezwładniające go szkło. Jeżeli ofiara jest zbyt słaba fizycznie, to zostaje przez całkowicie unieruchomiona. Jeżeli szkliwem pokryte zostały tylko fragmenty zbroi to MG może zwiększyć obronę i wyparowania postaci. W wypadku pokrycia szkłem twarzy postać zaczyna się ona dusić. W każdej następnej rundzie dostaje ona k100 obrażeń. Powstałe tym czarem szkło można zniszczyć poprzez rozproszenie magii lub w typowy dla szkła sposób. Zniszczeniu więc podlega po rozerwaniu, "ciężkim" upadku lub mechanicznym uderzeniu. W wypadku tego ostatniego tylko silny cios zadający ponad 5 uszkodzeń powoduje rozbicie szklanej tafli. Uderzenie takie powoduje gęste pęknięcia szkła w promieniu 1 metra od centrum uderzenia. Rundę później szkło na tym odcinku "znika". Czynności tej podlega też szkło, które pękło z innej przyczyny (np. jeśli to zrobił inny czar). Alchemik o UM powyżej 200 czarem tym potrafi unieruchomić większość półmaterialnych istot. W praktyce czar ten więc potrafi uwięzić każdego nie eteralnego i nie posiadającego AntyMagii martwiaka (np. wampira).

LOKALIZACJA SUBSTANCJI [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: specjalny (0)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 10metrów/POZ wokół (minimum 1 deko substancji); specjalny
OPIS: Czar ten jednorazowo lokalizuje najbliżej położone miejsce, gdzie znajduje się określony wcześniej minerał lub inna substancja (ruda złota, drewno, sól, węgiel). Zaklęcie to pozwala wykryć dokładny kierunek (w linii prostej) do tej substancji, a także dokładną odległość w metrach. Działa ono także przez wszelkie niemagiczne przeszkody. Czar ten nie zadziała na mitryl, substancje magiczne oraz w momencie, gdy od celu odgradza magia. O braku efektu MG może także zadecydować gdy ilość jest za mała do lokalizacji lub substancja taka znajduje się w ruchu (np. jest przewożona).

TCHNIENIE ŚMIERCI/ŻYCIA [Czar specjalny]
KRĄG: VIII (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 40 PM, ewentualnie 4 000 PM

CZAS RZUCANIA: specjalny (8 godzin + wielokrotność k10 na odpoczynek)
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 magiczna broń (specjalny)
OPIS: Rzucając ten czar alchemik decyduje się na ogromny wysiłek. Mimo bardzo długiego czasu czarowania jest w stanie go rzucić, o ile nic w tym czasie nie rozproszy jego uwagi. Po skończonym "czarowaniu" alchemik jest kompletnie wyczerpany przez 8*k10 (premiowane) godzin. Przedłużające się wyczerpanie bez opieki postronnych może nawet spowodować śmierć. Może to mieć wypadek jeżeli nikt nie poda alchemikowi wody lub jedzenia. Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być ona jednak minimum średnio magiczna i zabezpieczona blokadą PM. W wypadku tej ostatniej nie przeszkadza ona alchemikowi. Po udanym rzuceniu tego czaru w zależności od wcześniejszych zamierzeń (i użytego PM) uzyskuje się jeden z dwóch efektów. Obydwu ich mogą używać także dobre pod względem moralności charaktery.

- **Tchnienie Śmierci –** Wydając na rzucenie czaru 40 PM można spowodować, że broń ta staje się zabójcza dla określonych w trakcie rzucania czaru osobników. Maksymalnie alchemik może przeznaczyć taką broń dla 1 ofiary/POZ. Warunkiem tego jest jednak dokładna znajomość ich (przez minimum 10 dni). Na właściwą sobie istotę broń działa zabójczo. Oznacza to, że jeżeli zraniona nią ofiara nie wykona udanego % rzutu na 1/10 część swej odporności nr. 6 (trucizna) to umiera w przeciągu k10 rund. Postać dysponująca Antymagią może się przed tym uchronić wykonując udany rzut na nią.
- **Tchnienie Życia –** Po wydatkowaniu na rzucenie czaru 4 000 PM dana broń zyskuje stałą pewne cechy. W praktyce jest to zdolność posiadania na stałe: charakteru alchemika, INT równej 1/2 jego i MD równej 1/10 Mądrości alchemika. Cechy te utrzymują się aż do zniszczenia lub rozmagicznienie broni.

Tak powstały umysł jest w stanie wejść w stały podświadomy kontakt z umysłem istoty, która pierwsza dotknie tej broni po rzuceniu czaru. Taki właściciel, jeśli broń taką ma przy sobie traktowany jest, jakby jego INT i MD były zwiększone o wartość analogiczną do posiadanych przez broń. Jest on także informowany automatycznie, o dotknięciu tej broni przez inną postać. Sama broń, jeśli dłużej znajdzie się w niepowołanych rękach jest w stanie w zależności od różnic charakteru porazić elektrycznością (1k100 obrażeń w momencie trzymania przez rundę). Jeżeli charakter właściwego posiadacza i broni są identyczne, to w jego rękach broń ta dwukrotnie jest w stanie podczas walki zwiększyć magię (jeśli takowa jest) decydującą o premii Trafienia i premii do Obrażeń. W praktyce więc podwaja je. Jeżeli prawowity właściciel z broni jednak zginie, to broń ta za nowego prawowitego właściciela traktuje osobę, która pierwsza ją dotknie.
Uwaga: Czaru tego nie można rzucić na broń, która już ma na sobie ten czar lub jego analogiczny efekt.

DZIEWIĄTY KRĄG



PŁYNNY METAL [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 18 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: specjalny (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny (1kg/POZ)
OPIS: Czar ten jeden metalowy przedmiot lub metalową kompozycję (zbroja) potrafi zamienić w płynną, rozgrzaną do czerwoności postać. Przedmioty platynowe, adamandytowe i magiczne mają prawo do wykonania % rzutu na połowę swej wytrzymałości. Pozytywny wynik chroni je od efektu czaru. Przedmioty z domieszką mitrylu lub same mitrylowe automatycznie rozpraszają ten czar. Postać która dotknęła dłońmi płynny metal albo jeżeli trzymała metalową broń lub tarczę w momencie jej roztopienia dostaje k10 obrażeń za każdą kończynę, która zetknęła się z płynnym metalem. Kończyna taka sama w sobie otrzymuję 10–krotnie więcej obrażeń, a ponadto wszystkie wykonywane nią czynności przez najbliższe 2k10 dni są o połowę mniej skuteczne. Dotyczy to np. trafienie, rozbezpieczania zamków, rzucania czarów (połowa UM). Ofiara, która nad korpusem trzymała metalowy przedmiot lub nosiła metalową zbroję po jej roztopieniu przez najbliższą 1 rundę/kg roztopionego metalu jest w kontakcie z nim. W praktyce oznacza to otrzymywanie w każdej takiej rundzie 10 obrażeń/1 kg roztopionego metalu. Rany powstałe od tego czaru traktuje się jak poważne. W trakcie spływania metalu z powodu bólu (a więc nie dotyczy to martwiaków i golemów) postać jest unieruchomiona. W wypadku, gdy metal spływał po twarzy istnieje w każdej rundzie 25% szansa, że ofiara straci dane oko.

POWSTRZYMANIE ERUPCJI [Energia]
KRĄG: IX (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1k100 rund/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Na określony czas alchemik jest w stanie powstrzymać wybuch (erupcję) określonego, spodziewanego, pojedynczego Źródła ognia lub energii. Musi on jednak zlokalizować wcześniej jego Źródło i umiejscowić miejsce. Jest to skuteczne np. przy erupcji z pojedynczego krateru wulkanu, czy wybuchu łatwopalnej substancji.
Uwaga: Czy czar ten chroni przed erupcją PM decyduje MG. Eksplozje takie wynikają najczęściej z popełnienia błędu przy pracy. Postać mając na sobie ten czar nie orientuje się też czy popełniła błąd. W praktyce jest więc on nieskuteczny przy dłużej trwających czynnościach.

KLON [Polimorfia]
KRĄG: IX (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 4500 PM
CZAS RZUCANIA: 9 godzin
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba (specjalny)
OPIS: Czar ten wymaga niebywałej koncentracji i dobrej kondycji. W praktyce oznacza to że zarówno alchemik jak i ofiara nie mogą mieć rozproszonej uwagi. Zrobienie tego oznacza śmierć "pacjenta", a dodatkowo jego ciało nadaje się tylko do regeneracji. W trakcie tego czaru alchemik z nagiej żywej osoby zbliżonej do siebie rasy potrafi oddzielić jej idealny cielesny duplikat. Oczywiście nie będzie on miał na sobie czarów, które ma na sobie aktualnie pierwowzór. Współczynniki fizyczne postaci są identyczne. Powstały klon znajduje się w stanie analogicznym do stałego letargu. W momencie, gdy pierwowzór zażyczy sobie przenieść do niego swą świadomość, to musi wykonać udany % na połowę UM czy uda mu się to. Bez względu na rezultat dodatkowo musi wykonać % rzut na szok. Nieudany wynik oznacza śmierć. Przeniesienie się do ciała klona trwa k10 rund i może zostać zahamowane rozproszeniem uwagi postaci, utratą świadomości (np. z powodu agonii, ogłuszenia) lub śmiercią. Po udanym przeniesieniu świadomości postać może kierować swym nowym ciałem analogicznie jak poprzednim. Wyjątkowo tylko z powodu potrzeby "rozruszania ciała" ma ona przez najbliższe 1k10 godzin o połowę utrudnione wykonywanie wszelkich fizycznych czynności. Od momentu przeniesienia świadomości ciało klonu jest własnym ciałem postaci. Poprzednie, pozostawiane ciało wpada w stan identyczny jaki miał klon i w przyszłości może służyć jako on. Stan letargu w którym znajduje się aktualny klon ma wszelkie cechy analogiczne do czaru Stały letarg. W tym czasie jest ono odporne na sugestię i iluzję, zaś jego pozostałe odporności są standardowe Zadanie odpowiedniej ilości obrażeń, rozproszenie magii lub dowolny czar budzący z letargu zabija klona.
Uwaga: Czaru tego nie można stosować na siebie.

ROZPOZNANIE MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: IX (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0 (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: (specjalny)
OPIS: Pozwala dokładnie zidentyfikować całą magię związaną w danym przedmiocie magicznym, runie lub w figurze magicznej. Czar ten rzucony na artefakt zwiększa dwukrotnie szansę jego identyfikacji podczas Analizy Magii.

MAGICZNY OBŁOCZEK [Gaz]
KRĄG: IX (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 45 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1k5metrów sześciennych (losowo)/ 5 POZ (specjalny)
OPIS: Wytwarza w danym miejscu (bez możliwości przesunięcia) półprzezroczysty gazowy obłoczek. Jego właściwości ustala alchemik w oparciu o swoje dotychczasowe doświadczenia. W praktyce oznacza to, że może stworzyć dowolny obłoczek, którego działanie sam przeżył. Najczęściej więc będą to obłoczki trujące, usypiające, duszące, albo pyłowe.
Uwaga: Rozproszenie magii lub silniejszy wiatr rozwiewa ten obłoczek.

DZIESIĄTY KRĄG



PRZEMIENIENIE MATERII [Polimorfia]
KRĄG: X (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/5 POZ (specjalny)
OPIS: Pozwala przemienić jedną niemagiczną substancję w inną o zbliżonych właściwościach. Przy tym czarze nie ulega jednak zmianie kształt przedmiotu. Alchemik musi znać substancję, którą pragnie uzyskać. Oznacza to, że na jej magicznej próbce musiał udanie wykonać zdolność Analiza Magii. Aby uzyskać w ten sposób metal (np. złoto, ołów, platynę, adamandyt) albo surowy kamień szlachetny trzeba rzucając ten czar mieć przy sobie Kamień Filozoficzny. Czar ten nie działa na mitryl i związki z nim powiązane.

KLEJNOT GENIUSZU [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 klejnot (specjalny)
OPIS: Do rzucenia czaru potrzebny jest niemagiczny klejnot o wartości przynajmniej 500 sztuk złota. Można go uzyskać np. czarem Stworzenie klejnotu. Pocierając klejnot można uzyskać w praktyce dowolną informację. jeżeli jednak spróbuje się ją uzyskać częściej niż raz na rok, to ulega on zniszczeniu. Od wartości użytego klejnotu zależy jakość informacji, które można uzyskać. Do dowiedzenia się lokalizacji kogoś znajomego wystarczy klejnot o wartości 1000 sztuk złota. Aby poznać prawdziwe imię lub namiary postaci pochodzącej z innej sfery egzystencji należy jednak posiadać klejnot o wartości przynajmniej 10 000 sztuk złota, a ponadto należy być przygotowanym na najgorsze (np. zemstę takiej istoty).

KONTROLA MAGII [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: 0 (specjalny)
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/1 pkt UM wokół (specjalny)
OPIS: Czar ten adaptuje magię wokół alchemika na taką, która jest pod jego kontrolą. Jest to przydatne w wypadku czarów które nie działają na tego, kto rzucił czar (np. selektywne bariery, sfery) lub w wypadku gdy chce się przejąć pod kontrolę postać będącą pod czyjąś kontrolą (np. w wypadku czaru Urok). Czar ten potrafi przejąć kontrolę także nad takimi czarami jak Magiczny Pocisk, Piorun, Piorunująca kula, Kula Ognia. Warunkiem tego jest to, że w jednej rundzie może być przejęty tylko jeden tego typu czar i to pod warunkiem, że alchemik tylko tym zajmuje się w tej rundzie. Czar ten działa dotąd, dopóki alchemik nie poruszy się z miejsca w którym go rzucił. Po zmienieniu pozycji efekt jego będzie utrzymywał się jeszcze przez 1 rundę/POZ.

PRZEMIANA [Czar specjalny]
KRĄG: X (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów
ZASIĘG: specjalny
CZAS DZIAŁANIA: specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Pozwala na jednorazowe, skromne urzeczywistnienie woli alchemika w celu przyniesienia korzyści alchemii (itp.). Przy jego pomocy można wywołać dowolny czar z niższego kręgu, o ile jego PM nie nie przekracza 500 pkt, albo na otrzymanie dowolnej informacji (ale nie imienia własnego istot dla których jest ono zatajone np. demonów), legendy, opisu itp. Energia ta ma zdolności tworzenia małych, niemagicznych przedmiotów itp., ale nie cenniejszych od około 500 szt. złota, albo może naprawiać uszkodzone przedmioty (itp.). Czar ten jest w stanie sprowadzić pojedynczy, nieduży przedmiot niemagiczny, o ile zna się jego dokładną lokalizację. Interpretacja tego czaru w jego szczególnych zastosowaniach zależy wyłącznie od MG, jednakże nigdy nie jest w stanie zmienić przeznaczenia (np. Boskiego), a więc np. przy jego pomocy nie można zdjąć (wpłynąć) na jakiekolwiek przekleństwa lub klątwy.
Uwaga: Czar ten jest w stanie zwiększyć/zmniejszyć na stałe dowolny (z wyjątkiem Zauważenia) współczynnik (co najwyżej o 1–10 pkt ŻYW czy SF, albo o 1–5 pkt inny), zdolność lub biegłość (o 1–5 pkt), ewentualnie może odmłodzić o 1 rok lub stworzyć dodatkową biegłość itd (zależnie od MG).

ERUPCJA [Energia]
KRĄG: X (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół (specjalny)
OPIS: W określonym miejscu wytwarza ogromną energię. W ciągu jednej rundy wszystkim istotom w jej zasięgu zadaje k10*100 obrażeń. Udany % rzut na połowę odporności nr. 5 oznacza otrzymanie tylko połowy obrażeń. Czar ten w zasadzie nie czyni krzywdy przedmiotom tu się znajdującym o ile nie są one na stałe przytwierdzone do podłoża. Stałe fragmenty budowli, kruche i cięższe przedmioty czar ten najczęściej niszczy zadając 1k10*10 uszkodzeń. Wszystkie nie leżące na ziemi istoty i przedmioty o masie poniżej 10 kg/POZ alchemika są automatycznie wyrzucane w powietrze na wysokość 1k10metrów. Istota która spadła z wysokości odnosi od wstrząsu przy upadku 1k100obrażeń na każde 2metry wysokości lotu powyżej 2 metrów (ew. połowę lub nic przy miękkim lądowaniu). Dodatkowym efektem tego czaru jest to, że każda istota nim objęta posiadająca odporności na energię poniżej 100 pkt (%) musi wykonać % rzut na szok. Nieudany rzut oznacza śmierć od szoku termicznego.



STARCIE MAGII [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 1)
ZUŻYCIE PM: 250 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: specjalny, ewentualnie (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: sześcian o boku 1/10 UM maga
OPIS: Na danym terenie przed alchemikiem roztacza się niszczycielska fala antymagii. Niszczy ona na stałe każdy istniejący czar i każdy magiczny obiekt (np. przedmiot). Przedmioty zabezpieczone blokadą PM mają prawo odeprzeć ten czar w wypadku udanego % rzutu na połowę swej odporności na energię. Najczęściej odporność ta ma analogiczną wartość do aktualnej wytrzymałości przedmiotu. Istoty magiczne, posługujące się magią, czy w inny sposób z nią związane na pewien czas (1 runda/ POZ alchemika) tracą wszystkie zdolności i przemiany magiczne. Dotyczy to też możliwość rzucania czarów czy przemian półboskich.

KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 2)
ZUŻYCIE PM: 50 000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: specjalny
OPIS: Czar ten może podziałać tylko na wielce szlachetny niemagiczny kamień pozyskany z fragmentów opadłego meteorytu lub powstały w jakiś inny ponad naturalny sposób. Nie dotyczy więc to minerałów i kamieni uzyskanych czarami. Umagiczniony tym czarem kamień zyskuje kilka ponad naturalnych cech. Działają one tylko na tego, kto aktualnie posiada kamień. Oto one:

- Podczas każdej nocy o pełni księżyca pozwala na transmutację dowolnego, nieożywionego, niemagicznego metalu w złoto. Podczas jednej nocy pełni maksymalnie jednorazowo przemienia w ten sposób 1kg/POZ. Za uzyskane złoto postać może otrzymać w hurcie około od 1/2 do 1/10 części jego wartości. Transmutacja trwa 2 godziny, wymaga pełnej koncentracji i udanego % rzutu na połowę UM. Osoba, która zbyt często korzysta z tej formy dofinansowania staje się często ofiarą złodziejskich gildii, demonów, mastug, smoków lub inteligentnych martwiaków.
- Daje niewrażliwość na choroby. Postać go posiadająca nie może się zarazić żadną chorobą. Dodatkowo te które posiada na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych chorób, czy przekleństw lub klątw powodujących chorobę Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu chorobę. Efekt tego czaru nie działa na choroby umysłowe, defekty ciała, głupotę i tym podobne urazy.
- Daje niewrażliwość na trucizny. Postać go posiadająca nie doznaje uszczerbku od dowolnej trucizny. Dodatkowo te które toczą organizm na czas noszenia kamienia nie działają. W wypadku magicznych trucizn lub czarów wywołujących analogiczny efekt. Kamień księżycowy o połowę łagodzi efekt. Dopiero posiadanie 2 takich kamieni pozwala unieaktywnić tego typu truciznę. Efekt tego czaru nie działa na trucizny bazujące na kwasie, żrące wyziewy, halucynogenne opary i tym podobne odmiany.
- Daje niewrażliwość na wszelkie oczarowania. Postaci go posiadającej nie można narzucić obcej woli. jeżeli postać już była pod działaniem podobnego efektu, to przestaje on działać. W wypadku oczarowań wywołanych przez przemiany przekleństwa lub klątwy Kamień księżycowy umożliwia odparcie tego po udanym % rzucie na odporność nr. 2 nie zmniejszoną przy tym żadną antyodporność. Posiadanie 2 Kamieni księżycowych pozwala być niewrażliwym na tego typu efekty. Efekt tego czaru nie działa na zakochanie się w wyniku zbyt udanego % rzutu na reakcję do płci przeciwnej.
- Przynosi szczęście właścicielowi. Cecha ta na czas noszenia kamienia daje te same przywileje, co zdolność nadnaturalna szczęściarz.

PANACEUM (WODA) ŻYCIA [Energia]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 3)
ZUŻYCIE PM: 5 000 PM, ewentualnie 50 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr wody/10 POZ (specjalny)
OPIS: Doskonale oczyszczoną wodę, przy ogromnej ilości PM czar ten umagicznia, tak by miała efekty wpływania na życie. Jeżeli alchemik dostarczy do tej oczyszczonej wody przed rzuceniem czaru odpowiedni ekstrakt z ciała ewidentnie dobrej istoty pochodzącej z innej sfery egzystencji, to kosztem o wiele mniejszej ilości PM (50 pkt) tworzy się ten sam efekt w tak spreparowanym panaceum. Po wypiciu około 0,25 litra tak przyrządzonego płynu następuje efekt analogiczny do czaru Uzdrowienie. Z litra wypitej wody uzyskuje się efekt analogiczny do odmłodzenia. W praktyce fizycznie postać odmładza się o k5 lat. Nie zmienia to współczynników, o ile postać nadal znajduje się w wieku średnim (w wypadku ludzi jest on pomiędzy15, a 50 rokiem życia). Psychiczne współczynniki, biegłości i PDośw. nie zmieniają się przy odmłodzeniu. Dwa litry tej mikstury wypite naraz powoduje odrośnięcie (regenerację) utraconej wcześniej części ciała (np. kończyny). Efekt ten jest zbliżony do Regeneracji ciała, z tym, że nie ma możliwości wskrzeszenia (działa tylko na żywych). W wypadku, gdy postać nie jest w stanie tyle naraz wypić forma ta nie działa. Dodatkowo postać zostaje uzdrowiona i odmłodzona o maksimum 2k5 lat.
Uwaga: Za każde 0,25 litra tej wody która dostanie się na ciało martwiaka odnosi on 1k100*10 "poważnych" obrażeń.

ADAPTACJA FIZYCZNO–MAGICZNA [Czar specjalny]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 4)
ZUŻYCIE PM: 55 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: (5rund/POZ + k10 rund); specjalny
OBSZAR DZIAŁANIA: alchemik (specjalny)
OPIS: Na dany okres chroni przed wszelkimi niekorzystnymi czynnikami fizycznymi. Ochrona ta jest na tyle doskonała, że broni także przed ich magicznymi formami. W praktyce oznacza to niemożliwość doznania jakichkolwiek obrażeń od tego typu czynników. Czar ten nie chroni jednak przed przedmiotami, które w momencie zadawania ciosu miały skutecznie działającą antymagię, ani przed czynnikami psychiczno–fizycznymi (strach, śpiew, hałas, niedotlenienie). Jeżeli Alchemik zechce, to dany czynnik zadziała w danym momencie na niego.
Uwaga: Postać nie może zostać zabita przez np. spadającą skałę, ale może ona zniszczyć ubranie i przygnieść do ziemi. W wypadku, gdy nacisk nadal będzie działał po zakończeniu działania czaru, to posłać ulegnie zgnieceniu (ale już tylko przez sam ciężar).

ANALIZA CZARU [Zaklęcie]
KRĄG SPECJALNY: I (czar nr. 5)
ZUŻYCIE PM: 110 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda + specjalny (k10 godzin)
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (specjalny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pergamin z wpisanym czarem (specjalny)
OPIS: Może być tylko rzucona na formułę czaru wpisaną do magicznej księgi. Nie będzie on działał, gdy zostanie rzucony na umagiczniony pergamin z formułą przygotowaną do rzucenia. Zaklęcie to nie działa także na czary z kasty klerycznej i z kręgów specjalnych. Analiza czaru powoduje, że alchemik ma szansę zrozumieć czar który właśnie został zaklęty. Aby go zrozumieć musi studiować go przez k10 godzin (premiowane). Dodatkowo wymagany jest % rzut na 1/2 INT zmniejszoną o 10 pkt/krąg magii czaru. Udany rzut podczas rozumienia czaru oznacza jego prawidłowe nauczenie się. Dodatkowo dochodzi jeszcze premia równa 100 PDośw./krąg magii czaru. Po zrozumieniu alchemik jest się go w stanie już standardowo nauczyć rzucać, tak jakby był on czarem alchemicznym z analogicznego kręgu. Może więc przepisać go do księgi lub wyuczyć się go autorytatywnie. Nieudany rzut podczas rozumienia czaru oznacza małe pomieszanie w głowie. W praktyce objawia się to utratą na stałe 10 pkt INT i niemożliwością przez najbliższe k100 dni rzucenia jakiegokolwiek innego czaru. Kolejną próbę Próbę analizowania danego czaru może alchemik podjąć tylko raz na danym POZ doświadczenia (jak będzie niekorzystna, to można ją powtórzyć tylko podczas przechodzenia na kolejny poziom np. na 21).
Uwaga: Każde nieudane rzucenie niealchemicznego czaru (a więc np. gdy % rzut na UM wypadł w granicach 96–100) traktuje się jako pechowe jego rzucenie. Automatycznie sprawdzane jest to w tabelach krytycznych.

Poniższe teksty zalecane są dla MG, którzy chcą bardziej urealnić przeprowadzanie walki i nie boją się wprowadzić bardziej skomplikowanych zasad. Są to zasady opcjonalne, ale w zasadzie nieodzowne przy prowadzeniu zaawansowanych grup. Całość zasad dodatkowych podzielona została na 10 większych zbiorów i wspólnie umieszczona od hasłem Vademecum walki. Dziś zostanie przedstawiona część tylko zasad. Nowe części Vademecum, oraz uzupełnienia do starszych stopniowo będą się ukazywały kolejnych numerach MiM. W przygotowaniu też czeka Vademecum magii.

VADEMECUM WALKI

Nowe podejście do żywotności: obrażenia głębokie i powierzchowne, obrażenia poważne samozdrowienie, obrażenia psychiczne i fizyczne, oparzenia, blizny i ubytki prezencji, selektywny atak, walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami, itd.

Opisane w tym tekście zasady obowiązujące dla sytemu "Kryształy czasu".

Obrażenia psychiczne i fizyczne:

Nie wszystkie obrażenia doznawane przez istoty można zaliczyć do fizycznych. Istnieją sytuacje, podczas których postać doznaje obrażenia nie związane z rozcinaniem lub miażdżeniem ciała. Nie można będzie więc tych obrażeń zaliczyć do standardowych fizycznych. Najczęściej psychiczne obrażenia (itp. efekty) powodują czary (szczególnie iluzjonistyczne). Dochodzi w takim przypadku do uszkodzenia umysłu. Można przyjąć, że rany psychiczne zachodzą w momencie, gdy dany czynnik związany jest z którąś z pierwszych pięciu odporności (iluzja, sugestia, zaklęcia, szok, czary specjalne). W wypadku odporności nr. 5 (czary specjalne) MG ma prawo w przypadku niektórych efektów rozsądzić czy są to obrażenia fizyczne, czy psychiczne.

Cechy obrażeń psychicznych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejście do agonii
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość
- balsamy gojące nie powodują podwójnego zwiększenia samozdrowienia
- obrażenia psychiczne nie wywołują krwawienia
- obrażenia psychiczne standardowo zanikają po 24 godzinach psychicznego relaksu lub odpoczynku. Zanik obrażeń oczywiście nie zachodzi i nic nie daje, gdy postać wcześniej zginęła od nich lub doznała inne trwałe efekty.

Zapisywanie obrażeń psychicznych:

Ze względu na zanik po 24 godzinach wpisując na kartę cech postaci obrażenia psychiczne dopisujemy do ich wartości literkę "p" lub skrót "psi". Jeżeli ktoś rozdzieli rubrykę na obrażenia na 2 lub 3 części, to ze względu na charakter tych obrażeń można je wpisywać w części przeznaczonej dla obrażeń powierzchownych. Niezaznaczone przy tym jednak literką lub skrótem mogą być traktowane przez MG jako obrażenia powierzchowne, a nie psychiczne.

Obrażenia głębokie i powierzchowne:

Bardzo często zdarza się, że cios wymierzony w ciało nie tylko niszczy warstwę mięśni i skóry, a trwale uszkadza struktury wewnętrzne. Aby dobrze odzwierciedlić ten typ obrażeń przyjmuje się, że słabe ciosy zadają głównie obrażenia powierzchowne, zaś większe ciosy powierzchowne i głębokie. Obrażenia powierzchowne i głębokie sumują się normalnie. Jest to ważne, jeżeli określamy stan organizmu, możliwość zejścia do agonii lub sprawdzamy, czy ich ilość nie spowodowała śmierci. Oczywiście do sumy obrażeń wlicza się też obrażenia psychiczne i obrażenia poważne.

Przy każdych obrażeniach fizycznych (np. po ciosie łapą lub bronią {też magiczną]) po odjęciu ewentualnych wyparowań pierwsze obrażenia równe połowie naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia głębokie.

Naturalna startowa ŻYW podana jest w tabeli ze współczynnikami bazowymi rasy. Granica między fizycznymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi przykładowo dla człowieka lub gnoma wynosi po 50 pkt., dla półolbrzyma 75, a dla reptilliona aż 90.

PRZYKŁAD:

Elf el Inaol otrzymał potężny cios maczugą. Wyparowania jego kolczugi częściowo osłabiły atak, ale okazuje się, że mimo tego 70 obrażeń otrzymuje. Granica pomiędzy fizycznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla elfów równa jest 40 pkt. (80 startowe dzielimy na 2). Nasz elf więc otrzymuje 40 obrażeń powierzchownych i aż 30 głębokich. Te ostanie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kośćca.

Przy każdych obrażeniach fizycznych doznanych od czarów (np. po ognistej kuli lub czerwonego symbolu) pierwsze obrażenia równe naturalnej, startowej dla danej rasy ŻYW traktujemy jako obrażenia powierzchowne. Pozostałą ilość taktujemy jako obrażenia głębokie.

PRZYKŁAD

Półolbrzym Tagron znalazł się pod działaniem Ognistej kuli. Okazało się, że zadała mu ona 160 obrażeń. Tagron nie odparł czaru i doznaje pełną ilość obrażeń. Granica pomiędzy magicznie zadanymi obrażeniami powierzchniowymi, a głębokimi dla półolbrzymów równa jest ich startowej ŻYW (150pkt.). Nasz Tagron otrzymuje więc 150 obrażeń powierzchownych i tylko 10 głębokich. Te ostanie oznaczają, że doszło do uszkodzenia jakiś narządów wewnętrznych lub kośćca.

Każde obrażenia psychiczne lub zadane od wstrząsu, ale poniżej wartości oznaczającej wartość do regeneracji traktujemy jako powierzchowne. Dla przypomnienia informujemy, że postać jest do regeneracji (ciała lub umysłu) w momencie gdy obrażenia w agonii przekroczą podwójną wartość ŻYW. Obrażenia z powodu pobierania PM z ciała, od duszenia się, itp. czynników również uznaje się za powierzchowne.

Cechy obrażeń powierzchownych:

- obrażenia takie nie wywołują samoistnego zwiększania się w agonii. Warunkiem tego jest to, że to one musiały spowodować zejść do agonii.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne standardowo
- każde leczenie lekkich obrażeń może zmniejszyć ich ilość.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.

Zapisywanie obrażeń powierzchownych:

Ze względu na to, że są to standardowe obrażenia i jest ich z reguły najwięcej wpisując je na kartę cech postaci nie zaznaczamy ich specjalnie. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Cechy obrażeń głębokich:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku głębokich obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko 10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia głębokie od wstrząsu lub magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zadecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.
- samozdrowienie działa na obrażenia powierzchowne tylko, gdy zostaną wpierw wyleczone obrażenia powierzchowne. Obrażenia głębokie przez samozdrowienie leczone są trzykrotnie wolniej. Oznacza to, że tylko nieprzerwane 24 godziny leżenia w przyzwoitych warunkach ma prawo wyleczyć z tylu obrażeń głębokich ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin.
- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie witalności nie wpływa na obrażenia głębokie. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.
- regeneracja ciała (trollowa, uruk–hai lub inna) działa normalnie.
- balsamy gojące powodują podwójne zwiększenie samozdrowienia.
- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest na tyle duże, że bez opatrzenia bandażem lub innym fragmentem materiału co rundę powodują ubytek ŻYW równy 1/10 wartości obrażeń głębokich. Przy nieporuszaniu się postaci nieopatrzonej krwawienie takie ustaje po 1 rundzie/10 obrażeń głębokich zadanych w danym ataku. Krwawienie takie nie powoduje efektu samoistnego zwiększania się agonii, jeżeli spowodowało nawet zejście do niej. Osoba nie opatrzona bandażem (a np. tylko skrawkiem materiału) w trakcie każdej rundy energicznych czynności (np. podczas walki) ma 50% szansę że krwawienie się odnowi na kolejną 1 rundę/10 głębokich obrażeń od danego ciosu.

Zapisywanie obrażeń głębokich:

Ze względu na to, że są to obrażenia bardzo istotne z powodu niemożliwości ich szybkiego podleczenia powinno się je zapisywać w specjalnej rubryce. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla nich specjalną 3 rubrykę.

Obrażenia poważne:

Bardzo często się zdarza, że doznane obrażenia trwale niszczą skórę, mięśnie, czy nawet wewnętrzne organy lub kośćce. Obrażenia takie mogą być zadane przez ogień, niektóre czary i pułapki. W skład obrażeń poważnych mogą wchodzić zarówno obrażenia w granicach wartości obrażeń powierzchownych, jak i głębokich. W tym wypadku nie liczą się one, czy są to obrażenia powierzchowne czy głębokie, ale są to obrażenia tzw. poważne. Pod wieloma względami obrażenia poważne traktujemy jak głębokie i zapisujemy je sumarycznie z nimi.

Cechy obrażeń poważnych:

cechy wspólne z obrażeniami głębokimi:

- obrażenia takie wywołują samoistne zwiększanie się w agonii o 10 pkt./rundę. Warunkiem tego jest to, że zaistniały one w ciosie lub magicznym ataku, który doprowadził do zejścia do agonii. W wypadku poważnych obrażeń zadanych obuchowo istnieje tylko 10% szansa, że wywołają one krwawienie obniżające agonię. Obrażenia poważne od magii nie wywołują krwawienia powodującego obniżania się agonii MG może zadecydować w niektórych wypadkach od odejścia od tej reguły.
- każde leczenie lekkich obrażeń lub paladyńskie przywrócenie witalności nie wpływa na obrażenia poważne. Pod tym względem obrażenia te traktuje się jak poważne, a więc takie które jest w stanie przywrócić tylko magia.

cechy osobne z obrażeniami głębokimi:

- krwawienie po ciosach tnących lub kłutych jest szybko ustające i zbyt małe by obniżało dodatkowo ŻYW.
- Na każde 10 doznanych poważnych obrażeń PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.
- samozdrowienie działa na obrażenia poważne tylko, gdy zostaną wpierw wyleczone obrażenia powierzchowne i głębokie. Obrażenia poważne przez samozdrowienie leczone są 30–krotnie wolniej (tzn kuracja na leżąco w przyzwoitych warunkach przez 10 pełnych, kolejnych dni leczy tyle, ile normalnie leczy dana postać przez 8 godzin). MG ma prawo w wielu wypadkach, zadecydować że samozdrowienie wogóle nie działa na dane poważne obrażenia.
- Opcjonalnie (jeżeli MG zadecyduje się wprowadzić tą regułę) poważne obrażenia mogą doprowadzić do zdrowotnego kalectwa lub skrócić potencjalny czas życia. Aby sprawdzić czy tak się stało MG wyznacza szansę równą 1/10 obrażeń poważnych doznanych przez ofiarę. Następnie wykonuje się % rzut. Wartość rzutu w granicach wyznaczonej szansy informuje, że postać nabyła trwałego uszkodzenia kośćca lub organu. Nazwijmy to kontuzją lub w przyszłości starą raną. MG ma prawo stwierdzić, że odtąd ofiara w określonych okolicznościach lub stale będzie odczuwała pewną dolegliwość. Przykładowo może to być "brzydki" kaszel, ranny ból w stawach, niemożliwość zmuszenia się do większego wysiłku. W praktyce w zależności od swej inwencji MG może dać ograniczenia w grze typu –10 pkt do wytrzymałości (na zmęczenie), –20 pkt. ŻYW lub dowolnego innego współczynnika fizycznego, –10 do TR, itp. Oczywiście ciekawsze są dolegliwości typu: "po wypiciu wina czujesz, że parzy cię to w brzuchu, ból trwa kilka chwil, ale w tym czasie jesteś bezsilny". MG przy wyniku 01–02 ma prawo też założyć, że z powodu takiej rany oczekiwana potencjalna śmierć ze starości nastąpi o 1k10 (premiowane) lat wcześniej niż normalnie.
  Uwaga: Typowa *Regeneracja ciała, Uzdrowienie, Leczenie poważnych ran* nie potrafi wyleczyć z dolegliwości powstałej w wyniku poważnych obrażeń. Może to zrobić dowolna zakazana forma tych czarów lub czar typu *Życzenie*.

Zapisywanie obrażeń powierzchownych:

Ze względu na to, że poważne obrażenia są nadzwyczaj trudno gojące się i mogą powodować ponowne otwarcie rany to zapisując je musimy je odpowiednio zaznaczyć. Można to robić zapisując je w rubryce dla obrażeń głębokich i dopisując skrót pow. Poleca się podzielić część przeznaczoną na zapisywanie obrażeń podzielić kreską na 3 części (lub minimum 2). Pierwszą część (najlepiej lekko większą) tytułujemy jako obrażenia powierzchowne (wpisywać będziemy też tu odpowiednio zaznaczone obrażenia psychiczne). Kolejną część tytułujemy jako obrażenia głębokie. W tej ostatniej możemy też odpowiednio zaznaczone wpisywać także obrażenia poważne lub zrobić dla niej specjalną 3 rubrykę.

Oparzenia:

Obrażenia powstałe od ognia, zmrożenia, kwasu, soków trawiennych mają swoją specyfikę. Oznacza to, że z jednej strony rozpatrujemy je jak normalne obrażenia fizyczne (powierzchowne lub i głębokie), ale z drugiej strony powodują one blizny. Na każde 10 doznanych obrażeń od tych czynników PR obniża się o 1 pkt. W wypadku wyleczenia magicznie tych obrażeń pozostaje blizna o połowę mniej obniżająca już tylko PR. Patrz też podrozdział blizny.

Samozdrowienie:

Standardowe samozdrowienie dla ras ssaczych i ptasich równe jest 1/100 ŻYW (zaokrąglając w górę). Ilość ta jest regenerowana po minimum 8 godzinach przyzwoitego odpoczynku. Rasy gadzie i płazie z założenia goją dwukrotnie szybciej swe obrażenia. Od powyższych reguł istnieją wyjątki (np. krasnoludy, niektóre istoty magiczne, itp.)

Warunki działania samozdrowienia:

W teorii naturalny powrót do zdrowia działa, gdy postać odpoczywa w pozycji leżącej lub podobnej. Podłoże pod taką postacią powinno być miękkie i suche. Niedopełnienie któregoś z tych warunków może spowodować, że postać podleczy dwukrotnie mniej niż potrafiła by w tym samym czasie. Krótkotrwałe poruszanie się w trakcie takiego odpoczynku jest dopuszczalne, jeżeli nie przekroczy około minut (30 rund) lub postać nie zmęczy się z jego powodu. Za każde przekroczone minut lub za każde zmęczenie się przez ruch MG ma prawo obniżyć samozdrowienie o 2 pkt. W sytuacjach bardziej stresowych lub wyczerpujących samozdrowienie nie powinno zachodzić. Decyduje o tym oczywiście MG.

Blizny i ubytki prezencji:

Przy niektórych obrażeniach poważnych lub przy oparzeniach, itp. czynnikach zachodzą nieodwracalne uszkodzenia naskórka,

ubytek włosów lub fragmentów ciała. Obrażenia takie jeżeli szybko magicznie lub ponadnaturalnie nie zostaną wyleczone w pełni, to powodują powstanie blizny, szramy lub innej szpecącej cechy szczególnej. Aby nie została blizna należy rany nie poddawać samozdrowieniu lub leczeniu lekkich obrażeń (o ile ono skutkuje). Magiczne leczenie np. poprzez *Uzdrowienie*, *Regenerację ciała* lub *Leczenie poważnych obrażeń* oraz zdolność do regeneracji (minimum taką, jaką mają uruk–hai) przywraca tylko tą wartość która nie została odzyskana wcześniej przez samozdrowienie. Osoba posiadająca Na każde 10 otrzymanych obrażeń powstałych od wymienionych na początku czynników MG ma prawo zmniejszyć o 1 pkt. akt PR. MG może zmodyfikować tą wartość w wypadku obrażeń w mało widocznym miejscu lub na twarzy. PR z powodu nadmiaru blizn nie może spaść poniżej bazowej wartości PR wynikającej z rasy (dla reptillionów minimum wynosi np. 10 pkt.). *Regeneracja ciała* jako czar nie niweluje blizn. Może to uczynić zakazana forma czaru *Regeneracja ciała*, czar typu Życzenie (jeden na jedną bliznę) lub niektóre szczególne zioła czy balsamy (wymyślone przez MG). Przy rubryce PR dobrze zapisać sobie istnienie każdej blizny i wartość o jaką obniża PR. Może to być istotne w wypadku używania makijażu (uniewidocznienie blizny), specjalnych ozdób lub ubrań (zasłonięcie blizny). MG ma prawo u postaci dobrze dbającej o swoje ciało co roku zmniejszyć o 1 pkt. ograniczenie do PR, które powoduje dana blizna. Postacie w danym roku dużo podróżujące lub często walczące w zasadzie nie powinny uzyskać efektu zmniejszania się ograniczeń PR wywoływanych przez blizny.

Inne ubytki lub zmiany prezencji:

W wypadku wyłysienia, opalenia się, ubrudzenia czy po charakteryzacji MG ma prawo zmodyfikować aktualną PR. Modyfikatory te ustala MG. Uwaga: Z powodu niechlujstwa, czy brudu najczęściej powinno zmniejszać się aktualną PR do połowy.

Selektywny atak:

Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony (patrz wojownik), to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. Ataki takie wykonuje się, gdy chce się uderzyć w określoną część ciała lub gdy przeciwnik jest zbyt duży. Niekiedy taki atak zachodzi przypadkowo – patrz odpowiednie krytyczne. Zdolność ta jest wynikiem odpowiedniego rozdziału ŻYW. Przyjmuje się, że każda kończyna, ogon i głowa ma po połowie ŻYW postaci. Całą ŻYW posiada tylko korpus. W wypadku, gdy doznaje się obrażenia od czynników działających na obszar lub psychicznych jest to mało istotne, bowiem te obrażenia rozchodzą się głównie na tułów, zaś na inne części ciała tylko połowicznie (o połowę mniej). Przynajmniej w celu ułatwienia gry tak trzeba założyć. Przy atakach trafionych nie w tułów przyjmuje się, że część ta funkcjonuje analogicznie jak całe ciało. Ponieważ każda taką część ciała połączona jest z korpusem, to przy jej obrażeniach korpus (a więc naturalna ŻYW wpisana na karcie cech) obniża się o 10% doznanych obrażeń.

PRZYKŁAD:
Półolbrzym Ignor został w jednym momencie trafiony w rękę, nogę i korpus. Po odjęciu wyparowań ręka doznała 30 obrażeń, noga 150, zaś korpus 100. Normalna ŻYW w takim wypadku doznaje: 118 obrażeń (100 obrażeń z korpusu, 3 z ręki i 15 z nogi). Jeżeli kończyna (ew. ogon) doznaje obrażenia (np. w sumie), które ją odcinają lub urywają (to znaczy jest do regeneracji po nich), to maksymalnie jest w stanie przyjąć tylko tą wartość, która minimalnie wystarczy do jej utraty. Oznacza to, że jeżeli kończyna np. otrzymała 1500 obrażeń, a zostaje odcięta już przy 200, to liczy się, że nie mogła ona przyjąć więcej niż 200 obrażeń. Oznacza to, że korpus nie otrzyma 150 obrażeń, a tylko 20.

Uwaga: jeżeli kończyna lub inny fragment ciała (tułów, głowa, ogon) doznają takie obrażenia, że skończy się ich ŻYW, to oznacza, że przestają funkcjonować i postać jest w stanie agonii (jeśli chodzi o tułów i głowę) lub nie funkcjonuje dana kończyna To ostatnie oznacza, że nie można z niej korzystać pod jakimkolwiek względem. W przypadku nadmiaru obrażeń kończyna może zostać utracona. Utrata głowy oczywiście oznacza śmierć. Każde leczenie lub samozdrowienie leczy jednakową ilość obrażeń korpusowi, co i każdej innej części ciała.

PRZYKŁAD:
Wspomniany wyżej Ignor postanowił u kapłana poleczyć swoje rany. Przyjmujmy, że rzucone *Leczenie poważnych obrażeń* jest w stanie wygoić 100 obrażeń. Oznacza to, że każda ranna lokalizacja zostanie wyleczona z tylu obrażeń w momencie rzucenia czaru. W praktyce więc ręka zostanie wyleczona (30 –100), tułowiowi zostanie 18 obrażeń, zaś na nodze zostanie już tylko 50 obrażeń.

Walka z nadnaturalnie wielkimi przeciwnikami:

Często się zdarza, że walczy się z przeciwnikiem znacznie większym od siebie. W tym momencie można użyć złagodzonej formy selektywnego ataku. W praktyce oznacza to, że postać niższa minimum dwukrotnie ma prawo bez żadnych ograniczeń wybrać sobie czy trafia w którąś z nóg lub w korpus. Nie można też trafiać w korpus, jeżeli się do niego nie sięga. Odwrotnie też postać minimum dwukrotnie większa ma prawo wybrać (bez ograniczeń do TR), czy atakuje głowę lub korpus. W tym wypadku trzeba jedynie przypomnieć że obrana uderzanego fragmentu ciała zależy od posiadanego odzienia (zbroi) i pozostałych czynników decydujących o Obronie. Dla ułatwienia w sytuacjach bezkonfliktowych (np. pełna zbroja, nagie ciało) przyjmuje się, że obrona danej części ciała jest analogiczna do normalnej obrony.

Zapisywanie obrażeń przy selektywnym ataku:

Obrażenia selektywnie zadane każdej części ciała (nie dotyczy więc efektowi obszarowych i psychicznych) zapisujemy oddzielnie i podpisujemy do jakiej części ciała należą. W wypadku niektórych potworów MG ma prawo pominąć je, jeżeli nie są one istotne i się

ich nie kontynuuje Pamiętajmy jednak zawsze o ubytkach naturalnej ŻYW korpusu (a więc charakterystycznej dla postaci). Te obrażenia jednak traktujemy jako powierzchowne.

Upadki z wysokości:

Bardzo często zdarza się, że postać narażona jest na upadek z wysokości. Ilość doznanych obrażeń od takiego upadku zależy od wysokości z jakiej się spadło. W systemie tym przyjmuje się, że postać upadająca na standardowo twarde podłoże (bita ziemia) doznaje 1k100 obrażeń za każde 2 metry wysokości z której spadała. Do siły upadek nie dolicza się jednakże pierwszych 2 metrów lotu (lub więcej czy mniej zależnie od podłoża). Przykładowo postać spadająca na ziemię z 12 metrów doznaje obrażenia równe sumie 5 rzutów k100. Przy większych wysokościach MG powinien założyć średnią 50. W wypadku, gdy ilość metrów jest nieparzysta MG ma prawo za nieparzysty metr doliczyć 1k50 obrażeń. Doznane obrażenia traktuje się jako uzyskane od wstrząsu. Nie chronią przed nimi żadne wyparowania z wyjątkiem magicznych. To ostatnie oznacza, że od ogólnej sumy doznanych obrażeń odejmuje się wartość połowy wyparowań zapewnianych przez magiczne zbroje lub/i całą wartość wyparowań uzyskaną z czaru. Obrażenia od upadku traktuje się jako lekkie i powierzchowne do momentu, gdy w grę zaczyna wchodzić regeneracja organizmu. Obrażenia od upadku mogą być modyfikowane w wypadku, gdy spada się na miększe podłoże. Oto modyfikacje zależne od podłoża:

- *Bardzo miękkie podłoże* (kopiec siana, bardzo gęste krzaki, nie za grube gałęzie drzew, sterty liści, błoto, bagno, umiejętne spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 10 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 10 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 1 metr na każde 10 metrów spadku. przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są tylko 2 krotnie, a ponadto nie obowiązuje limit 10 metrów. Uwaga: pod hasłem umiejętne spadnięcie do wody uznaje się sytuację, gdy postać jest przytomna, umie pływać i umiejętnie w ostatnim momencie lotu wykona % rzut na akt. ZR.
- *Miękkie podłoże* (sypki piasek, pulchna ziemia, ciało innej istoty, nieumiejętne spadnięcie do wody) – powoduje, że postać z wysokości do 5 metrów nie doznaje obrażeń, a z powyżej 5 metrów tylko 1/10 ich sumy. Warunkiem zadziałania tej osłony jest miąższość tego podłoża równa minimum 0,5 metra na każde 5 metrów spadku. Przy zbyt małej miąższości doznawane obrażenia redukowane są 2 krotnie, ale nie obowiązuje limit 5 metrów.
- *Standardowo twarde podłoże* (ubita ziemia, żwir, drewniana podłoga) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak opisane na początku tekstu.
- *Twarde lub bardzo twarde podłoże* (skała, kamień, lód) – postać doznaje analogiczne obrażenia jak na początku tekstu, ale droga, którą przebywa liczy się do obrażeń cała. Nie zachodzi więc zmniejszenie obrażeń za pierwsze 2 metry lotu.

Krytyczny podczas upadku:

Przy upadku istniej też możliwość bardziej niefortunnego zetknięcia z ziemią niż tylko wstrząs. Oznacza to, że może też zaistnieć krytyczny (obuchowy). Szansa na jego doznanie zależy od bezwzględnej wysokości którą się przebyło podczas lotu i materii na którą się spadło. Podstawowa szansa na krytyczny równa jest 2 pkt (bazowe) + dodatkowo 1 pkt (%) za każdy przebyty 1 metr przebytej wysokości. Szansa ta jest podwajana w wypadku spadku na twarde lub bardzo twarde podłoże. Dodatkowo może być ona zwiększona dwukrotnie za znaczącą nierówność terenu (kamienie, gałęzie, meble). Ulega ona też podwojeniu w momencie spadania na drzewa.

Ogłuszenie przy upadku:

Postać, która z powyżej 1 metra nieasekurowana spadnie może zostać lekko ogłuszona lub chociażby sprawiać takie wrażenie. Czy coś takiego będzie miało miejsce należy sprawdzić % rzutem na szok (odporność nr. 4). MG ma prawo zastosować antyodporność równą szansie wyjścia krytycznego (patrz wyżej). Nieprzytomność po ogłuszeniu trwa 1k10 rund (premiowane).

Upadek z konia:

Podczas walki konnej lub pokonywania przeszkód jeździec może spaść z konia na ziemię. Upadek taki traktuje się jako upadek z 1 metra na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 6% (bazowa 2 +1 za wysokość, i całość x2 za twarde podłoże). Podczas upadku z konia w trakcie szarży lub galopu można mieć większe konsekwencje. Upadek taki traktuje się jako upadek z 2 metrów na twarde podłoże (bez względu jakie ono jest naprawdę). Dodatkowo podwojona zostaje szansa na krytyczny. Standardowa szansa na zaistnienie krytycznego wynosi więc 16% (bazowa 2 +2 za wysokość, i całość x 2 za twarde podłoże, x2 za szarżę). Uwaga: jeżeli podłoże jest kamieniste lub wyboiste MG ma prawo jeszcze raz podwoić wartość szansy na zaistnienie krytycznego.

Łapanie lecącego:

Często się zdarza, że asekuruje się kogoś wspinającego się. Niekiedy można to robić jeśli śledzi się lot spadającej postaci, a więc jest się niezaskoczonym i przygotowanym do tego. Istnieją dwie możliwości wychwycenia istoty tuż przed jej upadkiem. Oto one.

1. Jeżeli minimum 4 osoby o SF po minimum 100 pkt. każdy uchwycą za mocny materiał to mogą stworzyć coś w rodzaju nosidła. Musi mieć ono minimum 2 na 2 metry inaczej bowiem mogą być problemy z uchwyceniem spadającego. Ofiara, która tam spadnie automatycznie nie doznaje uszkodzeń, o ile ich suma (domniemana) dziesięciokrotnie nie przekroczyła wytrzymałości materiału. Za dobry materiał do tego typu operacji zalicza się płótno żaglowe, namiotowe lub bardzo dobrej jakości koc (każde o wytrzymałości po około 50 pkt.).

2. Spadającego można łapać też próbując uchwycić go w rozpostarte w tym celu ręce. Asekurujący musi wykonać udany % rzut na akt. ZR. zwiększoną uprzednio o 10–30 pkt., jeżeli przymierzał się do tego. Dzięki temu automatycznie. zmniejsza obrażenia od wstrząsu o tyle pkt., ile asekurujący ma pkt. SF, oraz dodaje do tego 1k100 (z powodu skrócenia dystansu spadania). Spadająca ofiara automatycznie wymyka się z rąk i uderza w podłoże, jeżeli wyszło, że ma doznać jeszcze jakieś obrażenia. Dzięki asekuracji (bez względu na udany % rzut na ZR asekurującego) po zetknięciu z ziemią doznaje ich tylko połowę. W wypadku tego typu asekuracji MG może założyć szansę np po 10 % na każdą rękę, że dozna ona trwałej kontuzji. Po asekuracji szansa na krytycznie niefortunne spadnięcie ofiary redukowana jest dziesięciokrotnie.

Przykład do pkt. 2: Wojownik Irmir o SF 200 asekuruje złodzieja Thena, który niefortunnie spada z wysokości 15 metrów. MG wpierw oblicza obrażenia, które złodziej dostałby bez asekuracji (1k100 za każde 2 metry lotu powyżej 2). Powiedzmy, że wypadła by średnia (6,5 x50), czyli 325. Załóżmy też że asekurujący Irmir wykonał udanie % rzut na ZR. Oznacza to, że wpierw ilość obrażeń zmniejszamy o 200 (SF Irmira), po czym resztę dzielimy na dwa (zaokrąglając w górę). W tym wypadku złodziej wymknie się śmierci doznając tylko 63 obrażenia. Przypominam, że w wypadku obrażeń od wstrząsu nie mamy możliwości odjęcia wyparowań zbroi lub skóry.

WSTAWANIE

Często zdarzają się sytuacje, gdy postać próbuje się podnieść. Są 3 główne czynniki, które modyfikują możliwości wstania. Jak one modyfikują opisane jest poniżej.

Ograniczenia ZR:

<u>Postać nie posiadająca ograniczeń ZR</u> jeśli nie jest atakowana, to automatycznie udaje jej się wstać. Zajmuje jej to 1 pełną rundę.
Jeżeli postać chce wstać szybciej to musi wykonać % rzut na ZR. Wynik rozpatruje się jak poniżej.
<u>Postać posiadająca ograniczenia ZR</u> musi wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR.
Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4).
Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę.
Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była wstanie się podnieść.
Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Atakowanie w walce wręcz wstającego:

Bez względy na ograniczenia ZR postać zmuszona jest wykonać przy wstawaniu % rzut na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 ZR akt. informuje, że trwało ono 3 segmenty+1/każde ograniczenie ZR. Przykładowo u postaci w ciężkiej płytowej zbroi (ograniczenie ZR do 1/4) wstanie takie potrwa 7 segmentów (3+4). Inny wynik pozytywny informuje, że wstanie z pozycji leżącej do pionowej zajmuje jej 1 pełną rundę. Wynik nieudany ale mniejszy od 96 pkt oznacza że postać z jakiegoś powodu nie była wstanie się podnieść.
Rezultat 96–100 oznacza, że upadła ponownie, przy czym wynik 99–100 oznacza, że doznała k100 obrażeń, oraz przy tym był krytyczny obuchowy. Wyparowania rozpatrujemy zależnie od krytycznego.

Ułatwienia przy wstawaniu:

- Jeżeli postać może się czegoś przytrzymać jedną ręką (podciągnąć) to ma premię +30 pkt do akt. ZR.
- Jeżeli do pomagania inna osoba użyje swych rąk, to przy wstawaniu dwukrotnie wykonuje się % rzut na ZR akt. i wybiera się wynik korzystniejszy. W wypadku wyniku 99–100 obydwie postacie narażone są na krytyczny w siebie (mogą być różne). Za każdą osobę pomagającą wstać ma się ten samą premię (+30 do akt. ZR i +1 rzut na akt. ZR).
- W wypadku postać posiada przeszkolenie akrobatyczne, cyrkowe lub gladiatorskie to może wstawać poprzez akrobatyczny skok. Jest on też dozwolony w przypadku postaci dysponującymi dwukrotnie zdolnością unik (np. dwuprofesyjna postać wojownik–złodziej). Wstanie takie zajmuje 2 sg czasu, ale kosztuje też 5 pkt zmęczenia (Wytrzymałości na zmęczenie). Nie można korzystać z niego posiadając ograniczenia ZR większe niż 1/2.

Uwagi:

- Postać wstająca z lodu lub nadzwyczaj śliskiej powierzchni musi wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik.
- Postać wstająca z piasku lub z wody zmuszona jest wykonać % rzut na akt. ZR. Jeżeli dodatkowo postać taka jest atakowana lub posiada ograniczenia ZR to wykonuje dwa % rzuty na ZR akt. i MG wybiera dla niej bardziej niekorzystny wynik. W tym jednak wypadku wynik w granicach 96–100 nie powoduje obrażeń, zaś rezultat 99–100 nie decyduje o krytyku, a co najwyżej o zaprószeniu piaskiem oka lub napiciu się wody.
- Przy wstawaniu, ani do końca tej rundy nie można rzucać czarów, czy też wykonywać wymagające skupienia czynności

Atak na postać leżącą lub siedzącą

W momencie, gdy jedna z postaci leży lub siedzi, to uznaje się ją, że jej ZR aktualna równa jest 0. W wypadku niektórych zdolności np. zamaszyste cięcie ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt. Postać leżąca lub siedząca na ziemi aby walczyć (lub aktywnie

bronić się) musi podpierać się jedną ręką. Przykład: jeżeli rycerz z tarczą i mieczem upadł, to w następnej rundzie musi zadeklarować, czy walczy mieczem a podpiera się ręką z tarczą (nie wlicza się ona w tedy do obrony), czy też podpiera się ręką z mieczem, za to wykorzystując obronę tarczy (może też nią tarczownikować). Postać leżąca lub siedząca i walcząca bronią liczona jest, jakby miała trudne warunki Ograniczenie te jest anulowane, jeżeli dysponuje ona zdolnością *walka w trudnych warunkach* lub, gdy jest minimum *specjalistą* w broni, którą właśnie włada. Atak na postać siedzącą odbywa się analogicznie jak na postać leżącą, z tą jednak różnicą, że obrońca może korzystać zarówno z lewej, jak i z prawej ręki. Przejście z pozycji leżącej do siedzącej nie wymaga % rzutu na ZR, za to zajmuje około 3 segmentów.

Atak na postać unieruchomioną

W momencie, gdy chce się pozbawić życia postać unieruchomioną (związaną), kompletnie nieprzytomną lub śpiącą można zastosować specjalny atak zwany dalej jako *dobicie*. Aby go zastosować trzeba poświęcić bez rozpraszania uwagi minimum 5 rund na odpowiednie ustawienie się, przycelowanie i zamach. W tym też czasie wybiera się rodzaj krytyka, jaki ma zamiar się zadać. Za każdy stopień dodatkowego przeszkolenia w broni (podwójnie biegły, specjalista, itd) postać o jedną rundę krócej się przymierza. Postacie z zawodem kata lub chirurga o 2 rundy dodatkowo też skracają namierzanie. Jeżeli powyższe skrócenia czasu przymierzania się do dobicia są równe lub większe od 5 rund, to przyjmuje się, że maksymalnie okres ten może być skrócony do czasu równego opóźnienia broni. Tak będzie np. w wypadku w wypadku np. mistrza kata. Dobicie można zastosować dopiero po okresie przymierzania się. Cios rozpatruje się normalnie jak do postaci nieporuszającej się (ZR równa 0). Jeżeli przeciwnik się nie poruszał w trakcie przymierzania, a przy okazji skutecznie się go trafiło dochodzi do automatycznego krytyka (wcześniej wybranego w okresie przymierzania) – zależnego od rodzaju broni. MG ma prawo uniemożliwić zadanie pewnych krytyków jak wzdłużne/poprzeczne cięcia w wypadku osób nie będących zarazem katami. Nie powinno się też pozwalać na stosowanie dobicia przy użyciu gołych rąk lub zwykłych narzędzi.

Uwaga: Dobicie nie mogą stosować niewidzialni (nie dotyczy to *Stałej niewidzialności* lub utrzymującego się nieprzerwanie *Pominięcia*). Próba przymierzenia się bronią do przeciwnika zdejmuje niewidzialność.

Spadnięcie z góry na ofiarę:

Postać niebojąca się narazić na obrażenia może próbować spaść na przeciwnika z wysokości. Warunkiem wykonania tego ataku jest to, że napastnik musi znajdować się wyżej od ofiary i nad nią. Spadnięcie takie należy zadeklarować MG (lub MG Mistrzowi Wiedzy) rundę wcześniej i w całej kolejnej rundzie nie można być zajętym walką lub używaniem zdolności (w tym rzucaniem czarów).

W celu sprawdzenia, czy nacelowało się prawidłowo na ofiarę należy wykonać % rzut na ZR akt.:

- Nieudany rzut oznacza, że trafiło się obok ofiary. Należy wtedy wykonać kolejny % rzut – tym razem na połowę wartości akt. ZR, czy spadło się na nogi. Za każde 2 metry lotu powyżej 2 rzut ten zmniejszony jest o 10 pkt., a w wypadku nieudanego wyniku doznaje się 1k100 obrażeń od wstrząsu na każde 2 metry lotu powyżej 2. Patrz też *Upadki z wysokości*.
- Udany rzut % rzut na ZR podczas rozpoczęcia skoku oznacza, że spadło się na ofiarę całym ciałem. Nie spodziewająca się naskoku postać wykonuje w tym momencie % rzut na połowę SZ akt. Udany rzut oznacza, że ma ona prawo wykorzystać 1 segment czasu + 1 na każde 2 metry spadania napastnika. Czas ten można wykorzystać na zasłonięcie się tarczą (1 sg) wyciągnięcie broni lub/i nastawienie jej w kierunku spadającego. Jeżeli była to broń kłuta i zdążono zadać nią cios, to spadający automatycznie doznaje podwójne obrażenia. Zamiast do walki niezaskoczona ofiara naskoku może też wykorzystać go na przesunięcie się (2sg SZ akt./metr).

<u>Osoba na którą spadł napastnik wykonuje % rzut na połowę wartości akt. ZR</u> uprzednio zmodyfikowaną (na plus) przez obronę tarczy (ew. z tarczownikiem), jeżeli postać zasłoniła się nią, oraz obronę broni trzymanej w rękach. Dodatkowo siodło zwykłe daje +10 pkt., zaś rycerskie +20. W wypadku jeźdźca specjalisty dodajemy też 10 pkt. Za każde przebyte 10 cm od rozpoczęcia naskoku przez przeciwnika dodaje się po 10 pkt. Udany % rzut na tak zmodyfikowaną ZR oznacza, że ofiara nie straciła równowagi i nie przewróciła się (czy spadła z konia). Napastnik, któremu się nie udało podciągnąć z sobą ofiary "uderza" o ziemię doznając 1k50 obrażeń od wstrząsu za każde 2 metry lotu powyżej 2 (dwukrotnie mniej niż standardowo). Efektem udanego spadnięcia na ofiarę, a więc gdy był ono celne i ofiara nie wykonała powyższego % rzutu na odpowiednio zmodyfikowaną akt. ZR (co zostało opisane powyżej) jest , to upada ona lub spada z konia (gdy ofiarą był jeździec), zaś napastnik znajduje się na niej. Jeżeli spadający zechciał by na koniec spadnięcia utrzymać się na nogach, to MG wymaga od niego % rzutu na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2. Gdy mu on wyjdzie, to oznacza, że znajduje się na nogach. Pechowy rzut oznacza, że jednak leży na ofierze.

Zeskok na ofiarę z góry:

Istnienieje możliwość skoczenia na kogoś pod sobą nogami do przodu. Skok taki jest analogiczny pod prawie każdym względem do Spadnięcia, jednak ze względu na mniejszą powierzchnię mniej celny. Aby atak taki był skuteczny (celny) należy wykonać udany <u>% rzut na połowę wartości akt. ZR.</u> Dodatkowo należy skakać z pozycji wyższej o minimum 1 metr od wzrostu ofiary. Plusem takiego skoku jest jednak to, że w momencie, gdy ofierze udało się uniknąć ataku, skaczący nie upada automatycznie, za to po udanym % rzucie na akt. ZR zmniejszoną o 10 pkt. na każde 2 metry lotu powyżej 2 metrów ma szansę znaleźć się na nogach. W wypadku nieudanego rzutu doznaje on normalne obrażenia (jak w wypadku upadku z wysokości).

Dla ułatwienia zrozumienia tego niech posłuży poniższy <u>przykład</u>:

Bandyci Edar i Erod zaczaili się na osobnych drzewach na nadjeżdżającego rycerza tan Kadmyka. Nieświadomy niczego jeździec za chwilę właściwe przejedzie pod Edarem. Ten ostatni rundę wcześniej przygotowując się do zeskoku namierzał cel. Gdy był on już

pod nim postanowił zeskoczyć (spaść). W tym momencie wymagany jest od Edara % rzut na akt. ZR. Przyjmijmy, że rzut ten przekroczył akt. ZR. Oznacza to, że Edar źle namierzył Kadmyka i spada obok niego. Teraz wymagany jest od Edara % rzut na połowę akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku. Następnym napastnikiem jest Erod. Widząc niepowodzenie towarzysza postanawia on skoczyć na ofiarę nogami do przodu (jest to zeskok). Jest to trudniejsze od typowego spadnięcia, ale w wypadku złego namierzenia łatwiej spaść na nogi. Erod wykonuje zeskok (MG wymaga % rzutu na połowę ZR). Okazje się, że tym razem on namierzył wystarczająco by trafić w Kadmyka. Kadmyk tym razem jednak okazał się mieć szczęście i jest niezaskoczony (przyjmijmy że udanie wykonał % rzut na połowę akt. SZ). Dało mu to wystarczającą ilość czasu by zasłonić się tarczą i rozpocząć tarczownikowanie (wystarczył 1 sg). W tym momencie osłabia to na tyle atak, że do swojej wartości połowy ZR akt. Kadmyk dodaje też aż 90 pkt (obrona tarczy rycerskiej wraz z tarczownikowaniem). W tym momencie okazuje się że na tyle osłabił siłę zeskok, że utrzymał się na koniu. Trudno nie rzucić na sumę połowy akt. ZR zwiększonej o 90 pkt. za tarczownikowanie i 20 pkt. za rycerskie siodło (oczywiście wynik 96–100 był by pechowy lub nawet krytyczny). Spadający Erod w tym momencie musi wykonać % rzut na akt. ZR –10 pkt. za każde 2 metry spadania powyżej 2. W wypadku, gdy był on nieudany mamy do czynienia z doznaniem obrażeń jak przy standardowym upadku.

Naskok i obalenie:

Bez względu na posiadane zdolności każda inteligentna postać ma prawo rozpędzić się i skoczyć na wroga. Często jest to wykorzystywane do obalenia na ziemię ciężkozbrojnych pieszych rycerzy lub ...czarodziei. Procedura tego jest następująca.

1. Napastnik po linii prostej musi mieć wolną drogę do ofiary. Potrzebna ona jest do rozbiegu i naskoku. Zastawienie jej przez innych uniemożliwia naskok.
2. Do rozpędzenia się potrzeba odległości równej 1 metra na każde 10 kg własnej masy (40SF). Zbyt mała odległość powoduje odbicie się od ofiary, szczególnie gdy ona jest cięższa. W trakcie rozpędzania się i biegu postać w każdej rundzie odczuwa pkt. zmęczenia. Rozpędzenie się i dobiegnięcie do ofiary trwa około jednej pełnej rundy/ na każde ograniczenie SZ (postać bez ograniczeń traci na to 1 rundę). Naskok z obaleniem zajmuje już tylko pierwsze 3 segmenty następnej rundy.
3. Naskok jest automatycznie nieskuteczny w momencie, gdy ofiara opiera się o kogoś lub o coś przeciwną stroną, gdy napastnik zostanie trafiony, gdy ofiara zrobi odpowiedni unik lub stosuje tarczownika. Każda z tych metod w zasadzie niweluje tylko atak 1 przeciwnika i jest nieskuteczna, gdy w jednej rundzie naskok i obalanie wykonuje kilka osób..
   - Ofiara do oparcia, aby było ono skuteczne musi wybrać coś minimum tylko dwukrotnie lżejszego.
   - Postać trafiona z przodu w momencie wykonywania rozbiegu lub naskoku doznaje podwójne obrażenia, chyba, że MG ze względy na rodzaj broni zadecyduje inaczej. Patrz też *Utrzymanie na odległość*.
   - Istnieją 2 typy uników. Naturalny (jaki podświadomie wykonuje się np. w walce lub odchodząc od zamaszystego ataku) oraz specjalistyczny (wyuczona odpowiednia zdolność profesjonalna). Wykorzystując udanie naturalny unik (wymagany % rzut na ZR akt.) można uniknąć naskoku, ale tylko jednego wybranego napastnika na rundę. Zaletą tego uniku, jest to, że wykonuje się go nie absorbując uwagi na nim. Wykonując udanie unik wywodzący się z wyszkolonej profesji automatycznie neguje się wysiłki wszystkich naskoków w danej rundzie. Tak jak jest to opisane w tej zdolności nie można jednak nic więcej robić w tej rundzie.
   - Tarczownik jest skuteczny tylko na 1 napastnika i to nie atakującego z tyłu lub boku od broni.
4. Jeżeli ofiara nie uchroniła się od naskoku, to dochodzi do sytuacji, gdy napastnik wykonuje obalenie. Aby wcelować musi on wykonać udany % rzut na ZR akt. Bez względu na wynik obalenia musi on wykonać potem dodatkowy % rzut na połowę akt. ZR, czy utrzyma się na nogach.
5. Ofiara obalenia musi aby nie upaść wykonać udany % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt/10 kg masy napastnika. Nieudany rzut oznacza przewrócenie się.
6. Używanie tej zdolności w walce jest niehonorowe i może być przyczyną obrazy lub/i gniewu rycerskiego.
   Uwaga: Obalenie jako zdolność specjalna występuje też u niektórych zwierząt. Ponieważ jest to ich naturalna umiejętność rozpatrujemy ją analogicznie, ale z modyfikacjami opisanymi przy danym zwierzęciu.

Walka na statku:

W wypadku walki na jednostkach wodnych wszystko zależy o falowania wody i od posiadania (lub nie) zdolności *Walka w trudnych warunkach*. Przydatna też jest znajomość zawodów związanych z wodą. Oto 4 najczęstsze typy falowania:

1. **Falowanie bardzo małe lub żadne.** Spotyka się je na rzekach, jeziorach, w osłoniętych zatokach. Postać dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie tylko, gdy wykonują bardzo skomplikowane, wymagające pełnego skupienia czynności mogą mieć małe ograniczenia (np. –10 pkt.).
2. **Falowanie wyraźne, ale nie wywołujące przechyłów.** Spotyka się je podczas bardzo silnych wiatrach na rzekach, jeziorach i w osłoniętych zatokach. Ten typ falowania jest też standardowy dla mórz i oceanów. Postać dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, flisak, rybak, pilot nie mają żadnych ograniczeń. Inne postacie mają po –10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. –20 lub zmniejszyć szansę do połowy).
3. **Falowanie duże i wywołujące regularne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas wichur na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla mniejszych i średnich sztormów lub wichur. Postać dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają –10 pkt. do wyjścia szansy każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia (np. –20 lub zmniejszyć szansę do połowy).

Inne postacie mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę.

4. **Falowanie ogromne i wywołujące drastyczne przechyły.** W zasadzie spotyka się je tylko podczas największych wichur na dużych nieosłoniętych akwenach (morze, ocean). Ten typ falowania jest też standardowy dla największych sztormów lub wichur

Postać dysponująca zdolnością Walka w trudnych warunkach, a także osoby wyuczone jako marynarz, bosman, rybak (urodzony nad morzem) i pilot mają o połowę mniejszą szansę wyjścia każdej wykonywanej czynności (np. TR, UM, WI). W wypadku wykonywania czynności wymagających pełnego skupienia MG może dać większe ograniczenia lub uniemożliwić ich wykonanie. W wypadku krytyków typu utrata równowagi może dojść do wypadnięcia za burtę. Inne postacie nie mogą wykonywać żadnej czynności poza przytrzymywaniem się czegoś. W wypadku puszczenia się w każdej rundzie zmuszone są do wykonania % rzutu na akt. ZR. Wynik w granicach 1/10 wartości aktualnej tego współczynnika pozwala im działać z ograniczeniami charakterystycznymi dla trudnych warunków. Wynik większy, ale pozytywny oznacza że udało im się utrzymać równowagę. Wynik niekorzystny, ale nie 99 lub 100 oznacza przewrócenie się i ewentualne potoczenie w kierunku przechyłu. Wynik 99 lub 100 oznacza, że ofiara wypadnie za burtę lub uderzy się o coś jeśli była w kajucie. Przy statkach posiadających specjalne zabezpieczenia MG może pozwolić na wykonanie jeszcze jednego % rzutu na ZR akt. przy czym, czy postać zostanie na pokładzie decyduje już tylko udany lub nieudany rzut. W wypadku uderzenia się o coś w kajucie MG może zadecydować o obrażeniach (np. 1k100 obuchowych), czy o ogłuszeniu na 1k10 (premiowane) rund po nieudanym % rzucie na odporność nr. 4 szok).

Oddziaływania werbalne na przeciwnika

Nagły krzyk

W realnej walce może dojść do sytuacji, kiedy jedna z istot wyda nieoczekiwanie nagły wrzask lub ryk. Jest to atak psychologiczny. Ma on najczęściej na celu przerażenie lub chociażby wybić z rytmu przeciwnika. Wydanie w ten sposób dźwięku nie działa na martwiaki, oraz na istoty oddalone dalej niż 1 metr na każde 100 pkt. SF ryczącego (zaokrąglając w górę). Najczęściej więc zasięg wywarcia efektu przez wrzask wydany przez człowieka działa do 2 metrów. W wypadku ryku zwierzęcego zasięg taki najczęściej skutkuje na 3–5 metrów. Dźwięk ten nie skutkuje, jeżeli ktoś ma na głowie ciężki, wielki hełm lub nie słyszy, czy też ma zatkane uszy. Niekiedy MG może też zaznaczyć, że tego typu dźwięki nie będą działały na istoty przyzwyczajone do wielkiego huku (np. na kowali–specjalistów, górników–specjalistów). Atak poprzez wydanie dźwięku nie działa także, jeżeli w danej walce lub spotkaniu ktoś już wydał podobny dźwięk. W praktyce oznacza to, że w wypadku walki 2 grup skuteczny wrzask może wydać tylko po razie każda ze stron. Co innego oczywiście gdy przeciwnicy rozdzielą się i spotkają po jakimś czasie.

Jeżeli w danej walce przeciwnik (przeciwnicy) wrzeszczącego nie zetknęli się z tym, a słyszą przy tym jego wyraźnie (są blisko lub nie noszą czegoś zakrywającego uszy) to może on ich w pewnym sensie zaskoczyć. W tym celu każdy z nich wykonuje % rzut na naturalną SZ. Oto możliwe rezultaty:

- Wynik w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że słuchający kompletnie nie zwrócił na to uwagi.
- Wynik pozytywny, ale większy zarazem od 1/10 SZ oznacza, że ofiara wzdrygnęła się i lekko zmieszała. W praktyce oznacza to, że traci ona 1 segment czasu na dojście do siebie. Jeżeli była w trakcie zamachu przy wykonywaniu ciosu to traci możliwość jego dokończenia. Jeżeli zaskoczy to podczas rzucania czaru, to traktuje się go jako przerwany.
- Wynik nieudany, ale mniejszy od 96 pkt. (dla postaci z SZ większą od 100 pkt. w granicach 96–99) oznacza, że ofiara jest na tyle zdezorientowana, że traci możliwość zadawania ciosów lub rzucenia czaru do końca tej rundy. Wolno jej jednakże zastawiać się broną i tarczą (w tym i używać tarczownika).
- Wynik w granicach 96–100 (a dla postaci z SZ ponad 100 pkt. równy 100) oznacza że jest kompletnie zaskoczona i może przestraszyć się tego. Do końca tej rundy nieruchomieje ona. Jej obrona liczy się wtedy tylko ze zbroi, przy czym ZR traktujemy jako 0 (przy niektórych ciosach ratuje rzut w granicach 1–5 pkt.). Do końca tej rundy nie może ona też wykonać jakiejkolwiek czynności. W wypadku, gdy wrzeszczący nastawa na życie, MG może wymagać od ofiary % rzutu na strach. Nieudany wynik oznacza ucieczkę. Strach ten można jednak odpierać z początkiem każdej kolejnej rundy.

PRZYKŁAD:

Złodziej el Nuan zastąpił drogę bogatej mieszczce. Nagle wydaje ona potworny wrzask i zaczyna uciekać. Przykładowo okazuje się (po sprawdzeniu % rzutu na SZ), że el Nuan jest zaskoczony. Traci więc on możliwość czynienia czegokolwiek w tej rundzie. Ewentualną pogoń może on dopiero zacząć z początkiem następnej. Kolejny wrzask tej kobiety nie zadziała na niego, o ile nie straci on ją z oczy. Jeżeli ona gdzieś się ukryje i on spotka ją powiedzmy ponownie to dopiero wtedy wrzask ten może na niego z znowu zadziałać (lub nie).

Uwaga: MG gdy gracz zadeklaruje taki krzyk powinien w zasadzie wymóc od gracza jego zademonstrowanie. W wypadku graczy lub postaci flegmatycznych MG może powiedzieć, że efekt wrzasku był mało przekonywający.

Krzyk oddziału podczas dochodzenia do walki

W dawnych czasach strony zmierzające do starcia tuż przed dojściem do walki głośno krzyczały. Jeżeli jakaś grupa zrobi tak i jest przy tym głośniejsza od przeciwnika, to w pierwszej rundzie walki MG może dać następujące premie (nawet wszystkie razem):
1. +10 do TR
2. +10 do odporności na strach
3 –10 do UM każdej ze stron (o ile nie jest martwiakiem)

4. –10 do CH przeciwnika (o ile nie jest martwiakiem)

Niektóre zdolności bojowe w rękach niewykwalifikowanych

Selektywny atak
Zdolność tą może wykonywać każdy z tym, że jeżeli nie był odpowiednio przeszkolony, to nie ma zmniejszających się ograniczeń przynależnych z POZ. są modyfikacje za sytuacje.

Namierzanie (czyli zdolność przycelowanie w rękach osób nie dysponujących tą zdolnością).
Kosztem k5 rund + 1 rundy poświęconej na namierzanie przeciwnika MG może zezwolić na +1 pkt do TR na każdą rundę namierzania. Premia ta nie może być sumowana ze zwykłym przycelowaniem. Zdolność tą jak i samo przycelowanie można używać też w walce wręcz.

Używanie broni

Ze względu na używane bronie ORCHIĘ można uznać za świat średniowieczny, z wieloma elementami charakterystycznymi tylko dla niej (półtalerze, tarsary, szlapary). Świat ten cechuje całkowity brak wiedzy o materiałach wybuchowych (w tym i o prochu). Wprowadzanie takich elementów do gry jest całkowicie niedopuszczalne i niezgodne z zasadami systemu. Wyrobem broni (w cywilizowanych stronach Orchii) zajmuje się głównie arystokracja (najczęściej ta zubożała). Normalnie posiadana broń jest więc rzadka i bardzo droga. Dotyczy to szczególnie miejsc położonych z dala od większych szlaków handlowych.

Broń, a prawo

W imperium katanów i na podległych im ziemiach obowiązuje prawo ustanowione jeszcze przez samego Kartana. Jest ono spisane w jednej z najważniejszych ksiąg dla orków – w Kodeksie Katana. Duplikat tego tekstu wyryty został m.in. na murach Pałacu Katana w Ostrogarze. Oto wycinek tego tekstu odnoszący się do broni.

Ustęp 5 Kodeksu KATANA:

1. Broń może posiadać i używać każdy obywatel imperium Katana, który w zgodzie pozostaje z prawem panującym w jego obrębie. Za broń uważa się także magiczne różdżki, laski lub berła, oraz amulety o większej mocy. Za broń nie uważa się własnych części ciała (szponów) lub ochronnej odzieży (np. rękawic bojowych)
2. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie broni przeznaczonej do walki na daleką odległość w obręb świątyń, większych karczm i do pałaców. Ustęp ten nie dotyczy broni używanej przez ochronę.
3. Ze względów zwyczajowych i bezpieczeństwa zabronione jest wnoszenie jakiejkolwiek broni na oficjalne spotkania z członkami rad miejskich, rodziny Katana lub z osobistościami miejscowej władzy. Ustęp ten nie dotyczy broni osobistej członków kasty rycerskiej i elity władzy uznanej w danym regionie. Nie dotyczy to też ochrony osobistej wymienionych na początku.
4. Surowo karane (tzn. śmiercią) jest prowadzenie na większą skalę wyrób broni przez osoby najniższego stanu. Punkt ten zostaje zawieszony podczas obrony w trakcie obcej inwazji.
5. Oddzielne prawa ograniczające używanie broni mogą być wydawane tylko przez władcę danego regionu.

Rozszerzenie opisów parametrów charakteryzujących broń:

- dwuręczna (DW).
  - ✔ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy. Obydwie te tarcze nie przeszkadzają w użyciu dwuręcznej broni, a można przy tym wykorzystywać ich obronę. W tym wypadku należy poinformować o tym MG, jako, że wymaga to odpowiedniego ustawienia się względem niebezpieczeństwa.
  - ✔ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń dwuręczną traktować jak półtoraręczną. W wypadku szkolenia na podwójnego specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie półtoraręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- półtoraręczna (PT).
  - ✔ Dopuszczalne jest umieszczenie na lewym ramieniu puklerza lub w wypadku konnego małej pawęży jazdy (analogicznie jak w wypadku broni dwuręcznej).
  - ✔ W wypadku nabycia oburęczności w broni pótoraręcznej, podczas używania jej jedną ręką ilość ataków w niej przysługująca nadal liczona jest względem broni półtoraręcznej.
  - ✔ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń półtoraręczną traktować jak typową jednoręczną. W wypadku szkolenia na specjalistę ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznego oręża. Zasięg broni nie ulega zmianie.
- jednoręczna (J)
  - ✔ Postacie o wzroście minimum 225 cm lub posiadające dziesięciokrotnie większą SF niż wynosi wartość minimalnej SF użycia mogą niestrzelającą broń jednoręczną traktować jak jednoręczną lekką. W wypadku szkolenia na podwójnie biegłego ulega też zmianie w tym momencie liczba ataków. Oburęczność w takiej broni umożliwia trzymanie jej w jednym ręku, analogicznie jak w wypadku naturalnie jednoręcznej lekkiej broni. Zasięg broni nie ulega zmianie.

Zasięg naturalnych broni

Za naturalną broń traktuje się wszelkiego rodzaju kończyny, pyski, ogony i skrzydła. W każdym z tych wypadków ostateczną klasyfikację zasięgu broni ustala MG. Aby jednak mu pomóc proponuję posługiwać się następującym przelicznikiem względem wielkości postaci, a jej zasięgiem.

kończyny lub skrzydła:
0,1 do 1,5 metra wzrostu lub długości: zasięg 0
od 1,5 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*.
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

ogon lub pysk:
0,1 do 3 metrów wzrostu lub długości: zasięg 0
od 3 do 6 metrów wzrostu lub długości: zasięg 1*
od 6 do 12 metrów wzrostu lub długości: zasięg 2*.
od 12 do 24 metrów wzrostu lub długości: zasięg 3*.

* Istota nie wyszkolona w atakowaniu taką częścią ciała ma zasięg zmniejszony o jedną kategorię. W wypadku inteligentnych istot dotyczy to postaci nie mających wyrobionej odpowiedniej biegłości i minimum specjalizacji w niej (lub jej naturalnego odpowiednika). Minimalny zasięg nie może być mniejszy od kategorii 0.

Długość broni, a utrzymanie na odległość

Jednym z najważniejszych właściwości wielu broni jest możliwość **utrzymania przeciwnika na taką odległość** by nie mógł on własną bronią sięgnąć nas. W tym celu wykorzystuje się bronie dłuższe. Zdolnością tą może posługiwać się każdy, i to bez względu na inteligencję, czy przeszkolenie wojskowe. Oto zasady użycia zdolności *utrzymanie na odległość*.

1. Obrońca musi posiadać broń o klasę dłuższą od oręża przeciwnika. Przykładowo bronią o zasięgu 3 można utrzymać na odległość przeciwnika dysponującego bronią o zasięgu 2, 1 lub 0, zaś bronią o zasięgu 1 można tylko powstrzymać przeciwnika tylko o zasięgu broni równej 0.
2. Do utrzymania na odległość może tylko służyć broń mogąca zadać obrażenia kłute i to po zadeklarowaniu, że ten typ ciosu będzie zadawany. Wyjątkiem od tego jest stosowanie zdolności typu: *Młynek* lub *Straszliwe cięcie*. W wypadku zadeklarowania takiej zdolności utrzymanie na odległość można stosować bronią obuchową lub tnącą. MG może zezwolić do używania do utrzymania na odległość większości odmian lasek i pał, jeżeli mierzą w przeciwnika którymś z końców. Potwory do utrzymania na odległość mogą używać także większych ogonów lub skrzydeł. Za zgodą MG może do tego też służyć inna naturalna broń.
3. Główną zasadą utrzymania na odległość jest to, że przeciwnik powinien się przybliżać. Tylko w wypadku broni drzewcowych (włócznie, dzidy, piki, ewentualnie laski i pały) MG może zezwolić na używanie tej zdolności podczas stania w miejscu, podchodzenia lub podbiegania do ofiary.
4. Osoba spełniająca powyższe warunki w pierwszej rundzie walki automatycznie wygrywa inicjatywę względem swego pierwszego ataku. W tym wypadku atak traktuje się jakby był "przedrundowy", z tym, że oczywiście kosztem najbliższego ataku w tej rundzie.
5. Jeżeli przeciwnik został skutecznie trafiony (choć nie musiał zostać zraniony) to oznacza to, że nie może zbliżyć się do używającego na nim zdolności *utrzymanie na odległość*. Ofiara traci ataki przynależne w tej rundzie, ponieważ jego broń nie sięga przeciwnika. W wypadku gdy *utrzymania na odległość* używa nacierający ofiara taka powinna się cofnąć. W wypadku nietrafienia patrz punkt 8.
6. Od powyższego punktu istnieje wyjątek. Po pierwsze jeżeli ofiara jest zbyt głupia, ogarnięta furią lub świadomie tego chce, to jeszcze w tej samej rundzie może dążyć do skrócenia dystansu. Oznacza to jednak że od ciosu, który miał na celu utrzymać na odległość dostanie ona atak z podwójną skutecznością. Bardzo często będą tak postępowały postacie gruboskórne lub o dużej żywotności (np. bawoły, niedźwiedzie, martwiaki, antary, smoki). W wypadku gdy *utrzymania na odległość* używa biegnący, to ofiara zmuszona jest do cofnięcia się. Jeżeli tego nie wykona automatycznie otrzymuje podwójne obrażenia. Atak taki nazywany jest *pieszą szarżą*. Dotyczy to oczywiście tylko broni kłutych. Dla przypomnienia informuję, że postać biegnąca ma o połowę mniejsze TR (a jeżeli MG tak uzna, to także i Obronę). Posiadanie zdolności walka w trudnych warunkach tylko o połowę zmniejsza wartość ograniczenia. Bardzo niebezpieczne jest podejście do postaci używającej do utrzymania na odległość broni tnącej lub obuchowej, a zarazem stosującej *młynek,* albo *straszliwe cięcie.* W obydwu tych wypadkach jeżeli cios trafił ofiarę, to otrzyma ona podwójne obrażenia, gdy nie wykona udanego % rzutu na aktualną ZR (zmodyfikowaną przez POZ zadającego cios). Udany rzut oznacza, że postać wywinęła się od zranienia. W wypadku zdolności *straszliwe cięcie* jest dodatkowy, analogiczny % rzut na ZR. Dopiero, gdy i ten nie uda się postać narażona jest na potrójną skuteczność (ale nie poczwórną, jakby wynikało z sumy). Aby skutecznie zastosować *młynek* do utrzymania na odległość należy już rundę przed podejściem przeciwnika zacząć używać tej zdolności.
7. Broń która wykonała atak z podwójną skutecznością (opisana w punkcie 6) może przy tym ulec zniszczeniu. MG wykonuje tuż po efekcie ataku % rzut na jej wytrzymałość. Nieudany rzut oznacza że broń taka uległa złamaniu (najczęściej w połowie).
8. W wypadku, gdy mający utrzymać na odległość cios chybił ofiara może wykonać następny tego typu atak, o ile nim dysponuje i o ile zakończy ten cios przed wkroczeniem w zakres SZ ofiary. Atak ten można zacząć tuż po wykonaniu poprzedniego (odliczając odpowiednio opóźnienie). Można go wykonać tylko, jeżeli przeciwnik nie zdąży się przybliżyć skracając tym samym

zasięg. Ofiara, która chce się przybliżyć musi stracić odpowiednią część aktualnej SZ (20 pkt/metr) by podejść bliżej. Jeżeli jeszcze została jej SZ na wykonanie ataków, to w tej rundzie może je wykonać. Postać która starała się utrzymać ją na odległość ma teraz do wyboru: szybko cofnąć się (wymagany rzut na ZR, czy nie potknie się) lub przystosować broń do walki na mniejszą odległość. To ostatnie stwierdzenie oznacza, że trzeba zmienić broń na taką, która ma mniejszy zasięg lub inaczej uchwycić już posiadaną, jeżeli umożliwia ona zarazem też walkę na tak skrócony dystans. Zmiana uchwytu broni kosztuje postać dodatkowo 1 segment opóźnienia.
PRZYKŁAD 1. do pkt.8: Postać władająca szpadą z SZ 90 chce nie dopuścić do siebie podchodzącej postaci ze sztyletem z SZ 65. W 90 i 80 momencie może wykonać ataki. Jeżeli obydwa nie trafiły przeciwnik może kosztem 20 pkt SZ przybliżyć się i w 35, 25 oraz w 15 momencie zadać ciosy. W następnej rundzie postać trzymająca szpadę nie jest w stanie jej użyć. Powinna wtedy (mogła to zrobić jeszcze w poprzedniej rundzie) cofnąć się lub także wyciągnąć broń o zasięgu 0.

9. Opłacalna jest próba utrzymania na odległość naraz kilkoma postaciami o tym samym zasięgu broni. Jedno skuteczne powstrzymanie którejś z nich może nie dopuścić napastnika także i do współtowarzyszy. Tak w walce postępują kilku rzędowe często oddziały pikinierów lub włóczników (patrz też pkt.10).
10. Postaci o małym zasięgu broni nie opłaca się przybliżać do napastnika mającego broń o kilku większych zasięgach. Oznacza to, że używający utrzymania na odległość może wraz z przybliżaniem się napastnika zmieniać zasięg broni. Ilość możliwości utrzymania na odległość jest tu ewidentnie determinowana przez od liczby ataków broniącego się i SZ podchodzącego (napastnik może np. zdążyć podejść nim postać będzie mogła wykonać kolejny atak.

Walka postaci z brońmi o różnych zasięgach

Bardzo często się zdarza, że dochodzi do walki postaci o różnych zasięgach broni. Jeżeli różnica w długości broni różni się tylko o jedną klasę patrz pkt. 1, gdy o więcej patrz pkt 6.

1. Przykładem walki między postaciami o różnicy w długości broni tylko o jedną klasę może być walka pomiędzy osobą ze szpadą (klasa długości 1), a osobą ze sztyletem (klasa długości 0). Gdy nie doszło do skutecznego utrzymania na odległość mogą w tym wypadku zajść dwie możliwości. Pierwsza z nich jest opisana w pkt. 2 , następna w 3, 4 i 5.
2. Po pierwsze osoby mogą chcieć kontynuować walkę dopasowując swój zasięg broni do zasięgu broni przeciwnika. Ponieważ obydwaj tak robią, to walka pomiędzy nimi odbywa się na granicach zasięgu ich broni (dla szpady jest to minimalna granica zasięgu, zaś dla sztyletu maksymalna). Aby nie utrudniać gry przyjmuje się, że automatycznie walczą tak postacie nad wyraz głupie (INT mniejsza od 50 pkt.), oraz te, które nie zadeklarują zwiększenia lub zmniejszenia dystansu. Obydwie postacie mają przy tym liczoną obronę z broni.
3. Może zdarzyć się, że któraś z postaci zechce zmusić przeciwnika do przyjęcia walki na niekorzystnym dystansie. W zależności od tego czy chce się odsunąć od przeciwnika (bo mamy broń dłuższą) lub podsunąć (bo mamy broń krótszą) stosuje się tzw *odejście* (patrz pkt. 4) lub *podejście* (patrz pkt. 5).
4. *<u>Odejście</u>* może wykonać każdy, ale najbardziej sensowne jest gdy czyni to postać posiadająca broń dłuższą. Przy okazji oznacza to nagłe zwiększenie dystansu pomiędzy walczącymi. Aby to zrobić należy najlepiej nieodwracając się szybko cofnąć się. Na ruch ten można wykorzystać niezużytą na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr). W każdej rundzie chodzenia tyłem należy jednak wykonać % rzut na aktualną ZR. Nieudany rzut oznacza potknięcie się i upadek. W trakcie odejścia tyłem (a więc twarzą do napastnika) można się normalnie bronić (ale tylko). Jeżeli postać odwróci się tyłem do przeciwnika by wykonać odejście to na obronę jej składa się tylko obrona zbroi zmniejszona o 30 pkt., jako że dla przeciwnika jej SZ i ZR równa jest 0 (w wypadku niektórych zdolności ratuje % rzut w granicach 1–5 pkt.). Podczas takiego odejścia nie można jednak potknąć się.
Przeciwnik z krótszą bronią w czasie odchodzenia postaci ma prawo kontynuować ataki i podchodzić bliżej. Dopiero gdy z początkiem nowej rundy okaże się, że jego broń jest za krótka nie ma prawa on zaatakować. Aby walczyć dalej powinien w tym wypadku zbliżyć się do napastnika, co jednak kosztuje go utratę SZ na przejście lub/i narażenie się na utrzymanie na odległość.
Odejście od przeciwnika najlepiej stosować, gdy ktoś na minimum 1 pełną rundę przejmie walkę z wrogiem lub, gdy przeciwnik nie jest na tyle szybki, by podchodząc uniemożliwiał skracanie dystansu.
5. Sposobem zmuszenia przeciwnika do walki na krótki dystans jest tzw *<u>podejście</u>*.
Najefektowniejsze jest by wykonywała tą czynność postać posiadająca broń krótszą od broni przeciwnika lub próbująca utrudnić walkę osobie nie posiadającej zdolności walka w tłoku.
Wykorzystując niezużytą na ataki SZ aktualną (20 pkt./metr) można probować skrócić dystans. Pod pewnym sensem jest to jednak czynność nie zawsze skuteczna (przeciwnik może wykorzystując swą niezużytą SZ aktualną w tej rundzie cofać się) i niekiedy dość niebezpieczna. To ostatnie oznacza bowiem, że przeciwnik który wykona udany % rzut na SZ aktualną może zastosować *utrzymanie na odległość* (bronią kłutą), albo na *odepchnięcie* (tarczą, wolną ręką, bronią obuchową lub za zgodą MG tnącą). W wypadku odepchnięcia przeciwnik o SF mniejszej zostaje wypchnięty na dystans 1 i musi wykonać udany % rzut na aktualną ZR, czy nie przewróci się. Przeciwnik o większej SF od odpychającego utrzymuje dystans, ale musi wykonać % rzut na ZR aktualną, czy nie straci równowagi i nie przewróci się. Odepchnięcie jest nieskuteczne, gdy masa w kg odepchniętej postaci jest większa od podwojonej wartości SF (liczonej w pkt.) odpychającego. Przykład: osoba o SF 160 może odepchnąć postać o masie do 320 kg. W wypadku użycia *podejścia* do przeciwnika, który zastosował utrzymanie na odległość naraża się automatycznie na podwójną skuteczność ciosu, jeżeli on trafił. *Podejście* jest więc najbardziej skuteczne jedynie z zaskoczenia lub gdy przeciwnik ubrany jest w ciężką zbroję. Walka w zasięgu 0 jest efektowna, gdy przeciwnik nie dysponuje odpowiednio długą bronią lub gdy nie posiada zdolności walka w tłoku. W pierwszym wypadku nie może atakować bronią nie dysponującą zasięgiem 0, w drugim zaś ma o połowę mniejsze TR i UM (a za zgodą MG także i Obronę).
6. W walce postaci brońmi o zasięgach różniących się minimum o 2 klasy (np. 0 i 2, 2 i 4) wszystko zależy od odległości pomiędzy walczącymi. Z reguły jedna ze stron nie będzie mogła atakować. W walce takiej osoba z krótszą bronią jeżeli jest zbyt daleko od przeciwnika może rzucić w niego nią. Analogicznie też można stosować *podejście* lub *odejście*, aczkolwiek MG ma tu ostatnie zdanie (szczególnie, że nie zawsze będzie można zastosować *odepchnięcia*).

TABELE CHARAKTERYSTYK BRONI

BICZE

Cechy ogólne: Obrona z tarczy przed uderzeniem bicza jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala wytrącić broń, podciąć (wymagany % – owy rzut na akt. ZR ofiary), podać mały przedmiot itp.
Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan)., a nr. 2 także przez Mag i Czarny Rycerz
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 29%), 2(30 – 100%)

1. **Bicz typowy długi**
   (PT; 2, 3, 4; 1 tydz.); cena 3; waga 5; min.SFu. 60; opóź. 6;
   Skut. Bliska tn. 30, ew sp.; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 3; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. **Bat typowy – Bicz średni typowy**
   (J; 1, 2; 1 dzień); cena 1; waga 2; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 20, ew. sp.; wsp. uszk. x0.5; wytrz. 1;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

CEPY

Cechy ogólne:
Zasłaniający się tarczą przed uderzeniem cepa ma obronę z niej o połowę mniejszą.
Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, Złodziej, (Kapłan).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 8%), 2(9 – 20%), 3(21 – 30%), 4(31 – 40%), 5(41 – 50%), 6(51 – 80%), 7(81 – 100%)

1. **Cep ciężki metalowy – Długa** – średnicy 6 cm twarda pała, z metolowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem kolczastego metalu. Długość głównego kija około 1,6 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); (cena 5); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 75;
   Obrona broni – 18; Atak/r. 1
2. **Cep ciężki drewniany – Długa** średnicy 6 cm twarda pała, z metolowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,6 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; p I.; 1, 2; 1 mies.); cena 2; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 45;
   Obrona broni – 20; Atak/r. 1
3. **Cep typowy bojowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metolowym lub rzemiennym łącznikiem. Ten ostatni łączy z około półmetrowym grubym kawałem drewna. Często jest on okuty metalem i kolczasty. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (PT; 1, 2; 1 mies.); cena 3; waga 25; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 38;
   Obrona broni – 18; Atak/r. 2
4. **Cep krótki – Krótkie** – średnicy 4 cm twarde pały. Połączone są one ze sobą metolowym lub rzemiennym łącznikiem. Długość całkowita około 1 metra. Bez ograniczeń wzrostowych.
   (J; 0; 1 mies.); (cena 2); waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 27;
   Obrona broni – 17; Atak/r. 3
   a. **Cep krótki okuty** – Okucie metalem zwiększa o 1sg opóźnienie, dziesięciokrotnie cenę, o jeden zmniejsza ilość ataków i o 20 pkt podnosi naturalne obrażenia.
   b. **Cep krótki** – potrójnie łączony – Identyczny jak cep krótki, ale z dodatkowym segmentem drewnianym. Powoduje to zwiększenie o 2sg opóźnienia oraz dwukrotnie cenę. Naturalna jego obrona równa jest 30pkt.
5. **Arcykorbacz – Korbacz ciężki** – Długa, średnicy 6 cm twarda pała, z metolowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 18cm. Długość głównego kija około 1,4 metra. Używający powinien mieć minimum 100 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; p I., 1; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 120;
   Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
6. **Gwiazda zaranna – Morning Star – Korbacz typowy** – Dość długa, średnicy 5 cm twarda pała, z metolowym łańcuchem. Ten ostatni uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 12cm. Długość głównego kija około 80 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; 1; 2 tyg.); cena 2; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 27;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 1
7. **Korbacz potrójnie łączony – Korbacz trzykulkowy** – Średniej długości, średnicy 5 cm twarda pała, z trzema metolowymi łańcuchami. Każdy z nich uwieńczony jest żelazną, kolczastą kulą o średnicy około 9cm. Długość głównego kija około 65 cm. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; 1; 1 mies.); (cena 8); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 140; wsp. uszk. x3; wytrz. 27;
   Obrona broni – 17; Atak/r. 1

DZIDA

Cechy ogólne:
* *Walcząc dzidą jak bronią dwuręczną (a więc trzyma się ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę.*
* *W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.*
* Kosztem 5 sztuk złota i osłabienia TR o 30 pkt można wykonać dzidę o wtórnym ostrzu. Patrz też **broń wtórna**.

Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan).

1. 1. **Dzida typowa** – Dość długie drewniane drzewce, zakończone grotem. Jej rozmiar wacha się w granicach 1,5 metra. Używający powinien mieć minimum 70 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 10; Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

GŁAZY I KAMIENIE
Cechy ogólne:

1. **Głaz duży** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,6 metra. Narodowa broń cyklopów.
   a. *Spadający głaz oddziaływuje na pole o powierzchni 2 na 2 metry (pole).* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca.
   (DW; p I.; 1; mi.; –); cena 0; waga 800; min.SFu. 1000; opóź. 15; Skut. Bliska ob. 600; Skut. Daleka 500; wsp. uszk. x3; wytrz. 1600; Ob .b. – 13; 1At/2r.; trafienie działa obszarowo na całe pole, a więc ew. i na konia;
2. **Głaz typowy** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,4 metra. Narodowa broń gigantów.
   a. *Spadający głaz oddziaływuje na pole o powierzchni 1 metra kwadratowego.* Potrafi więc naraz ranić zarówno jeźdźca jak i wierzchowca.
   (DW; p I.; 0; mi.; –); cena 0; waga 320; min.SFu. 400; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 400; Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytrz. 640; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; trafienie działa obszarowo na metr kwadratowy, a więc ew. i na konia
3. **Głaz mały–kamień wielki** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,3 metra. Narodowa broń olbrzymów.
   (DW; 0; mi.; –); cena 0; waga 240; min.SFu. 300; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 320; Obrona broni – 6; Atak/r. 1
4. **Duży kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 0,2 metra. Narodowa broń półolbrzymów.
   (PT; 0; mi.; –); cena 0; waga 100; min.SFu. 120; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 200; Obrona broni – 3; Atak/r. 1
5. **Mały kamień** – fragment skały lub muru o przekroju około 10cm. Narodowa broń hobbitów.
   (JL; 0; mi.; –); cena 0; waga 1; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 40; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 2; Obrona broni 0; Atak/r. 4

GWIAZDKA
Cechy ogólne:
Używanie możliwe przez: Wojownik, Złodziej, (Kapłan), Mag
1. **Gwiazdka płaska** –Płaski, fragment metalu przypominający kilkuramienną gwiazdkę.
   (JL; 0; mi.; 2 tyg.); (cena 1); waga 0,5; min.SFu. 20; opóź. 1; Skut. Bliska tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 5; Obrona broni – 1; Atak/r. 4;

HALABARDY
Cechy ogólne:
* *Umożliwia korzystanie ze zdolności zdjęcie jeźdźca.* Postacie z tą zdolnością nie tracą dodatkowego ataku na jej użycie.
* *Odpowiednio nastawiona uniemożliwia dopuszczenie przeciwnika do siebie.* Patrz też **utrzymanie na odległość**.
* Odmiany o zredukowanym ostrzu tnącym (z reguły o połowę) *umożliwiają nastawienie do antyszarży.* Patrz też **antyszarża**.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm
Używanie możliwe przez: Wojownik i Gwardzista
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 20%), 2(21 – 75%), 3(76 – 10%)
1. **Halabarda ciężka szeroka** – Długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające ciężki tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,9 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 9); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 130, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 55; Obrona broni – 22; Atak/r. 1
2. **Halabarda typowa** – Długie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze analogiczne jak u siekiery. Koniec drzewca zakończony jest ostrym długim grotem. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 2,2 metra. Używający powinien mieć minimum 130 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (PT; p I.; 1, 2; 1,5 mies.); cena 7; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 33; Obrona broni – 27; Atak/r. 1;
3. **Halabarda krótka** – Stosunkowo krótkie, średnicy 5 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się szerokie ostrze przypominające tasak lub topór. U góry przechodzi ono w spłaszczony grot analogiczne jak u piki. Pod drugiej stronie szerokiego ostrza znajduje się metalowy hak pomocny przy wysadzaniu z siodła. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (PT; 1; 1,5 mies.); (cena 6); waga 24; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 32; Obrona broni – 16; Atak/r. 1

HARPUNY

Cechy ogólne:

* *Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.* Patrz **broń wtórna**.
* Istnieje możliwość umocowania na końcu linki. O 50 pkt zmniejsza to TR.
* Wersje rybackie są dwukrotnie tańsze, ale o 20 pkt. automatycznie zmniejszają TR.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownik, (Kapłan).
Broń ta sama z siebie działa jak broń wtórna.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 32%), 2(33 – 100%)

1. **Harpun ciężki** – Dość długie, średnicy 7 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,7 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x2; wytrz. 44; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
2. **Harpun typowy** – Dość długie, średnicy 6 cm drzewce. Na jego końcu znajduje się ciężki gruby grot z wielkim zadziorem. Pod względem konstrukcji jest to broń automatycznie wtórna. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,2 metra. Używający powinien mieć minimum 80 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (PT; 1; mi.; 3 tyg.); (cena 8); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x2; wytrz. 31; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;

KOPIE

Cechy ogólne:

* *Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku.* Patrz też **szarża** i **technika walki kopią**.
* *Kosztem 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR.* Patrz **bronie wtórne**.
* *Kosztem 30 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym wsuwanym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń odpryskowa, ale i o 20 pkt obniża TR.* Patrz **bronie odpryskowe.**
* *Skuteczny najazd lub dźgnięcie kopią traktuje się jako utrzymanie na odległość.* Patrz też **utrzymanie na odległość**

Technika walki kopią:

Kopią nie można walczyć gdy wierzchowiec nie porusza się do przodu. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją dwie metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystanie jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania kopia powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w ręku. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce kopi nie uległo złamaniu (tzw "strzaskaniu"). W wypadku skutecznego trafienia kopią podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykaną metodą walki kopią to najazd. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźca do ofiary powoduje, że ostrze kopi penetruje ciało z dużą większą siłą niż w wypadku dźgnięcia. Osoby wykorzystujące kopię do dźgania lub atakujące nią pieszo mają o połowę mniejszą raniącą skuteczność każdego ataku. Postacie walczące kopią z rydwany mają o połowę mniejszą szansę trafienia nią. W wypadku posługiwania się kopią przez pieszych pod względem szansy trafienia traktujemy tą broń jak ciężkie piki. Trafienie w takim wypadku jest jednak zmniejszone o połowę.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–55%), 2(56–100%)

1. Kopia ciężka (metalowana) – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym metalowym ostrzem. Tylnia część silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. W niektórych miejscach całość wzmacniana lekkimi metalowymi okuciami. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; Ko.; 2, 3; 1 mies.); (cena 10); waga 50; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 55; Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Kopia typowa (drewniana) – Bardzo długie, średnicy około 8 cm drzewce. Uwieńczone jest ono grubym ostrzem. Niekiedy jest ono lekko wzmacniane metalem. Tylnia część kopi jest silnie pogrubiona, przedzielona specjalną osłoną i uchwytem na rękę. Całość jest bardzo dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 4,2 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); cena 8; waga 30; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 33; Obrona broni 0; Atak/r. 1;

LANCE

Cechy ogólne: szar., wtór.

- *Wykorzystana w trakcie szarży automatycznie podwaja siłę ataku.* Patrz też **szarża** i **technika walki lancą**.
- *Kosztem 20 sztuk złota umożliwia założenia grotu z grubym zadziorem. W praktyce oznacza to działanie jako broń wtórna, ale i o 30 pkt obniżenie TR.* Patrz **bronie wtórne**.

- *Skuteczny najazd lub dźgnięcie lancą traktuje się jako utrzymanie na odległość.* Patrz też **utrzymanie na odległość.**
- *W wypadku skutecznego trafienia w ciężką, miarową lub odlewaną zbroję MG powinien sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość) czy drzewce nie ulegnie złamaniu.*
- *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–33%), 2(34–65%), 3(66–100%)
Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 150 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownik, Rycerz, (Kapłan).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 33%), 2(34 – 65%), 3(66 – 100%)

Technika walki lancą

Lancą można walczyć podczas ruchu i nieporuszania się wierzchowca. Nie można nią atakować postaci nie znajdujących się z przodu lub postaci znajdujących się zbyt blisko. Istnieją trzy metody atakowania tą bronią. Najskuteczniejsza z nich polega na wykorzystanie jej podczas szarży. Podczas jej przeprowadzania lanca powinna być ustawiona poziomo i silnie trzymana w ręku. W wypadku rozproszenia uwagi szarżującego niemożliwe jest ustawienie tej broni do zadania ciosu. Po udanym trafieniu z szarży należy sprawdzić (% rzutem na wytrzymałość), czy drzewce lancy nie uległo złamaniu. W wypadku skutecznego trafienia lancą podczas szarży ofiara powinna wykonać % rzut na ZR (lub zdolności jeździeckie), czy nie zostanie przewrócona (lub wysadzona z siodła). Postać która jest mijana przez szarżującego (a więc np. ofiara która przetrwała atak) może wykonać tylko 1 z przysługujących jej w tej rundzie ataków. Najczęściej spotykanymi metodami walki lancą to najazd lub dźgnięcie. Atak z najazdu polega na udanym trafieniu, a zarazem na lekkim uniesieniu przodu tej broni. Sprężystość drzewca przy tak powstałym łuku i siła przybliżająca jeźdźca do ofiary powoduje, że ostrze penetruje ciało z dużą siłą. Postać z dużą siłą jest w stanie równie silnie dźgać lancą. Zadane obrażenia w wypadku obydwu tych metod są identyczne. Osoby atakujące pieszo przy pomocy lancy ciężkiej lub typowej mają o połowę mniejsze TR.

1. Lanca ciężka – Bardzo długie, średnicy około 6 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylnia część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 3,5 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; Ko.; 2, 3; 2 tyg.); (cena 5); waga 18; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 16;
   Obrona broni – 6; Atak/r. 1;
2. Lanca typowa – Długie, średnicy około 5 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylnia część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 2,6 metra. Używający powinien mieć minimum 150 cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; 1, 2; 1 tydz.); cena 3; waga 10; min.SFu. 20; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 9;
   Obrona broni – 12; Atak/r. 1;
3. Lanca krótka – Średnie, średnicy około 4 cm drzewce. Uwieńczone jest ono wąskim, długim metalowym ostrzem. Tylnia część lancy posiada na stałe umocowany gruby rzemień lub pasek. Założony na nadgarstek uniemożliwia przesuwanie się dłoni po drzewcu. Całość jest dobrze wyważona. Długość głównego kija (z grotem) około 1,8 metra. Używający powinien mieć minimum 80cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 2; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 3;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

KOSA
Cechy ogólne:
Do używania kosy postać musi mieć około 140 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownik, Zabójca, Kupiec, (Kapłan).

1. Kosa bojowa typowa – Dość długie drzewce, zakończone typowym dla kos ostrzem. W odróżnieniu od kosy rolniczej ostrze jest postawione na sztorc (pionowo). Długość głównego kija (z ostrzem) około 2,3 metra. Używający powinien mieć minimum 140cm wzrostu inaczej ma zmniejszoną biegłość o 2 pkt za każdy 1 brakujący cm.
   (DW; p I.; 1, 2; 2 tyg.); cena 4; waga 14; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 90, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 15;
   Obrona broni – 26; Atak/r. 1;

KUSZE CIĘŻKIE
Cechy ogólne:

* Ze względu na łatwość namierzania celu i prędkość lotu pocisku strzelający ma +10 do TR.
* Za podwójną cenę można nabyć kusze ze specjalnym mechanizmem naciągu cięciwy. Umożliwia on dodawanie do zadanych przez bełt obrażeń premii wynikającej z SF tego, kto napiął kuszę. W momencie zakupu tej broni naciągana ona jest specjalnie dla tego, kto ją będzie używał. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić naciąg na potrzebę SF innej osoby. Osoba o mniejszej sile nie jest w stanie napiąć takiej kuszy. Osoba o większej SF od ustawionej na kuszy jeżeli nie zadeklaruje powolnego i ostrożnego naciągania automatycznie zrywa cięciwę lub uszkadza mechanizm naciągu. Istoty o INT mniejszej od 60 pkt bez specjalnego przeszkolenia nie są w stanie pojąć zasad działania mechanizmu naciągu.
* Jeżeli kusza została przed walką naciągnięta, to umożliwia namierzenie i oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu kuszy można ponownie strzelić.
* Napiętej kuszy nie można nosić łącznie dłużej niż godzinę dziennie. Niedopełnienie tego warunku powoduje uszkodzenie cięciwy. Bez wymienienia cięciwy broń taką traktuje się jakby miała o połowę mniejsze TR, Skuteczność i zasięg.

* Uszkodzenia kuszy to w 90% zerwanie cięciwy. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub kusznik mistrz może zmienić cięciwę.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 40%), 2(41 – 100%)Uwagi: wtór.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza wałowa
   (DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 150); waga 150; łączna SF u. min. 300 (ew 3 osoby obsługi); opóź. 20 (ew. 1); Skut. Daleka 300; wsp. uszk. x2; wytrz. 75; Obrona broni 0; 1 At/3r.
2. Kusza ciężka
   (DW; st.; 4 mies.); (cena 40); waga 40; min.SFu. 80; opóź. 12 (ew. 1); Skut. Daleka 180; wsp. uszk. x1; wytrz. 20; Obrona broni 0; 1 At/2r.

ODMIANY KUSZ
(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt kuszy. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 50% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

- **świetnie wyważona:** +20 do TR (zamiast +10); Kusze takie robione są w cywilizowanych państwach Archipelagu Zachodniego. [koszt x2]
- tzw "**kusze starego królestwa**": +2 sg opóźnienia, +30 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości); Kunszt wytwarzania tych kusz utrzymany został przez reptillionów w Archagaście i w obrębie Starego Królestwa na Archipelagu Pajęczym [koszt x10]
- kusze "**roboty krasnoludzkiej**": umożliwiają bezterminowe trzymanie ich napiętymi. Sekret ich wytwarzania (a szczególnie specjalnie plecionych cięciw) należy do rasy białych krasnoludów z Archipelagów Północnych (Pn, Pn–Zach, Pn–Wsch). Koszt x2.

ODMIANY BEŁTÓW
(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Początkowo jeden pełny mieszek (20 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt bełtów. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych mieszków pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 80% podzielone na liczbę, która mnoży koszt bełtu. Wszelkie podane niżej rodzaje bełtów mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii złodziejskiej, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą zakupić tylko 1 wybrany mieszek bełtów i tylko za podwójną cenę.

- **ciężkie**: –10 do TR. +10 do obrażeń. O połowę zmniejsza zasięg strzału. Wytrzymałość x5. Bardzo "honorowy" ze względu na łatwość wyjęcia z rany.
- **wtórne typowe**: –20 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania bełtu otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **odpryskowe typowe**: –30 do TR. W momencie wyjmowania z ciała odłańcza się kawałek grotu. W każdej rundzie, w której ofiara jest w ruchu zadaje on 1 obrażenie dodatkowo (w wypadku biegu lub sprintu odpowiednio 5 i 10). Ze względu na swe działanie nie są używane przeciwko żywym istotom przez postacie z dobrym charakterem. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
- **o srebrnych grotach**: zmniejszają TR o 30 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
- **świetnie wyważony**: +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza–zbrojmistrza lub kusznika–mistrza). Koszt x2.
- **klinowe**: –30 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x2.
- **krasnoludzkie**: –20 do TR, +30 do naturalnej skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo krasnoludzkim mieście. Koszt x10.
- **drożne**: –20 do TR. W grocie znajduje się miniaturowy kanalik. Po wypełnieniu go trucizną i po skutecznym zranieniu przez bełt umożliwia dostanie się zawartości do środka organizmu. W odróżnieniu od broni nasmarowanej trucizną nie ma możliwości starcia trucizny. Koszt x10.
- **nasmarowane trucizną**: –10 do TR. Grot bełtu pokryty jest mazistą trucizną. W momencie zranienia nim postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zeszła z grotu (np. starł ją pęd lotu lub pancerz ofiary) równa jest 20% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia kłute. W wypadku samemu smarowania bełtu trucizną MG ustala ryzyko skaleczenia się. Bełty te oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt bełtu już nasmarowanego równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą truciznę (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).
- bełty z ***Czerwonym symbolem***: dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie bełtu niweluje symbol. Bełty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt bełtu x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

KUSZE TYPOWE
Cechy ogólne: wtór.
* *** Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy kuszach ciężkich dotyczą także kusz typowych.*
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 55%), 2(56 – 65%), 3(65 – 85%), 4(86 – 100%)
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).

1. Kusza typowa
   (PT; st.; 3 mies.); cena 20; waga 25; min.SFu. 60; opóź. 5 (ew. 1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 13; Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Kusza typowa dwustronna
   (PT; st.; 3 mies.); ((cena 30)); waga 35; min.SFu. 60; opóź. 10 (ew. 1+1); Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 13; Obrona broni 0; 2 At/3r.;
3. Kusza lekka ręczna
   (J; st.; 2 mies.); (cena 15); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 4 (ew. 1); Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 6; Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Minikusza – kusza pistoletowa
   (JL; st.; 2 mies.); (cena 28); waga 5; min.SFu. 10; opóź. 3 (ew. 1); Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x1; wytrz. 3; Obrona broni 0; Atak/r. 2; Używanie możliwe przez: W., (R.), Z., (K.).Uwagi: wtór.

ŁAŃCUCHY
Cechy ogólne:
Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, (Kapłana)
* Obrona z tarczy przed uderzeniem łańcucha jest tylko połowiczna, ponadto TR na 1/10 TR pozwala obwiązać koniec wokół czegoś, co pozwala podciąć – wymagany %–owy rzut na ZR akt. albo podać mały przedmiot itp. Walcząc łańcuchem jak bronią dwuręczną (a więc trzymając go 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jego obronę.

1. Łańcuch ciężki
   (DW; p I.; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 120; min.SFu. 150; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x1; wytrz. 240; Obrona broni – 35; 1 Atak/r.;
2. Łańcuch typowy
   (J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 40; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 90; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x1; wytrz. 80; Obrona broni – 30; Atak/r. 1;

ŁUKI PROSTE
Cechy ogólne:
* Jeżeli łuk został przed walką naciągnięty (i założono strzałę), oraz jeżeli rundę wcześniej (!) namierzono nim cel, to umożliwia oddanie strzału na początku rundy (z opóźnieniem równym 1 sg). Traktowane jest to jako dodatkowy atak. Po ponownym napięciu łuku można ponownie strzelić.
* Uszkodzenia łuku to w 80% zerwanie cięciwy. Kosztem około k100 minut zbrojmistrz lub łucznik mistrz może zmienić cięciwę.

ODMIANY ŁUKÓW
(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jedną z nich (w 1 egzemplarzu) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może ją otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt łuku. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) egzemplarzy pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 60% podzielone na liczbę, która mnoży koszt broni.

— **świetnie wyważona:** +10 do TR; Łuki takie dla elity władzy robione są w państwach Archipelagu Wschodniego, oraz w elfich stolicach (np. w Ran–har–garze). MG może założyć zdobycie takiego łuku także u niektórych mistrzów–zbrojmistrzów lub łuczników–mistrzów. Koszt x2.
— **łuk amazonek**: –1 sg opóźnienia. Łuki takie wykonywane są przez amazonki na terenie Archipelagu Południowo–Zachodniego. Koszt x3.
— **orkowa robota:** +2 sg większe opóźnienie, +20 obrażeń do naturalnej skuteczności (przy 100% biegłości). W łuki takie wyposażone są elitarne jednostki uruk hai i orkowi dowódcy. Koszt x5.
— **elfia robota:** +10 do TR. Połączenie świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia i opóźnienie broni (zaokrąglając w górę). Łuki takie są do dostania w elfich miastach i królestwach. Elita władzy elfia może je nabyć nawet w Ran–har–garze. Koszt x10
— **starodawnej elfiej roboty**: +20 do TR. Połączenie zapomnianych już metod konstrukcji, świetnych materiałów i precyzyjnego wykonania o połowę mniejsza minimalna siła użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Łuki takie są do dostania w niektórych elfich miastach i królestwach znajdujących się na Archipelagu Pajęczym. Dodatkowo najczęściej znajdują się też na prastarych elfich cmentarzyskach i w grobowcach władców. Koszt x 20.
— **entów** (tzw **z "żywego drewna")**: antyczna konstrukcja wykonana z żywego jeszcze drewna drzewców. Mimo że są one niemagiczne to można je traktować jak istoty żywe. W rękach złych z charakteru istot podczas strzału automatycznie zrywają cięciwę. W rękach istot o dobrym charakterze (a także u druidów z kręgu powietrza lub wielkiego kręgu życia) dają one dodatkowo następujące właściwości: +40 do TR, o połowę mają mniejszą minimalną siłę użycia, opóźnienie broni (zaokrąglając w górę), a ponadto potencjalnie umożliwiają na oddanie w rundzie dodatkowo 2 ataków. Łuk ten startowo może posiadać tylko

kolekcjoner – mistrz. Łuki takie są używane także przez niektóre kręgi druidyczne. Koszt x50.

— **kościane łuki aranów:** –2 sg opóźnienia (minimum 1), potencjalnie umożliwia oddanie w rundzie dodatkowo 1 ataku. Kunszt wytwarzania tych kusz utrzymany został przez niewolników szaranów i aranów na Archipelagu Pajęczym Koszt x10

ODMIANY STRZAŁ
(możliwe są oczywiście też ich kombinacje)

Startowo jeden pełny kołczan (10 sztuk) może posiadać tylko kolekcjoner. Oczywiście postać wchodząc do gry może je otrzymać, o ile sprzeda majątek i odliczy od niego koszt strzał. Co roku w miesiącu świątecznym istnieje w Get–warr–garze i Ostrogarze możliwość, że broń taka w ilości k10 (premiowane) pełnych dużych kołczanów pojawi się w sprzedaży na targu. Standardowa szansa znalezienia takiej oferty równa jest 100% podzielone na liczbę, która mnoży koszt strzały. Wszelkie podane niżej rodzaje strzał mogą zakupić w swych siedzibach członkowie gildii żołnierskich, zabójców i kupieckiej. Maksymalnie jednak raz na miesiąc mogą zakupić tylko 1 wybrany duży pęk strzał i tylko za podwójną cenę.

— **elfie**: +10 do TR. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym typowo elfim mieście. Koszt x2.
— **świetnie wyważone**: +10 do TR. Możliwość zdobycia tylko wg zasad ustalonych przez MG (np. u mistrza–zbrojmistrza lub kusznika–mistrza).
— **wtórne typowe**: –30 do TR. Posiadają wielkie zadziory. W momencie wyjmowania z ciała zadają połowę obrażeń, które poprzednio zraniły. Na przykład: postać, która po odjęciu wyparowań otrzymała 60 obrażeń podczas wyjmowania strzały otrzymuje dodatkowo 30. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x10.
— **o srebrnych grotach**: zmniejszają TR o 20 pkt. Potrafią zadawać obrażenia martwiakom mogącym być zranionym przez srebro. Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 10 tysięcy mieszkańców. Koszt x20.
— **klinowe**: –40 do TR, +20 do skuteczności (przy biegłości 100%). Możliwe do kupienia na świątecznych targach w każdym mieście powyżej 20 tysięcy mieszkańców. Koszt x5.
— **zapalające:** –50 do TR, –50 do naturalnie zadawanych obrażeń (przy biegłości 100%). Owinięte są łatwopalną słomą lub nasyconą alkoholem szmatą. Podczas strzału istnieje możliwość zgaśnięcia (równa około 20%). Po zapaleniu strzały (przez min. 3sg od pochodni) ogień utrzymuje się przez k5 rund. Łatwopalny przedmiot który został potraktowany tą strzałą ma szansę zacząć się palić. W wypadku aktywnego gaszenia istnieje 50% szansa że płomień zgaśnie przed wyznaczonym mu losowo terminem. O zapaleniu decyduje nieudany % rzut na wytrzymałość przedmiotu. Nieopancerzona w metalową zbroję ofiara od ognia w każdej rundzie może dostawać k10 obrażeń. Posiadając odpowiednie materiały zbrojmistrz może robić te strzały we własnym zakresie. W wypadku zakupu koszt x2.
— **nasmarowane trucizną**: –10 do TR. Grot pokryty jest mazistą trucizną. W momencie przebicia wyparowań zbroi i zranienia postaci istnieje możliwość zainfekowania trucizną rany. Szansa, że podczas strzału trucizna zeszła z grotu (np. starł ją pęd lotu lub pancerz ofiary) równa jest 10% +5%/20 pkt wyparowań na obrażenia kłute. Strzały takie oficjalnie można kupić tylko w Tagarze ciemnej lub w miejscach wyznaczonych przez MG. Koszt strzały już nasmarowanej równy jest x2, a poza tym należy zapłacić za pokrytą truciznę (najczęściej w zależności od jej siły od 10 do 1000 sztuk złt).
— strzały z ***Czerwonym symbolem***: dodatkowo k100 obrażeń po udanym zranieniu żywej istoty. Dłuższy kontakt z wodą lub użycie strzały niweluje symbol. Bełty te można kupić tylko u astrologów, przedstawicieli bractw astrologicznych i w Gildii Białych Magów. Koszt strzały x1 + dodatkowo 25 sztuk złt za czar i prowizję.

ODMIANY KOŁCZANÓW

— **typowy**: może być pojedynczo przytwierdzony na plecach lub przy którymś boku. W wypadku przyczepienia większej ilości kołczanów na plecach (maksymalnie 3) uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. W wypadku przytwierdzenia kołczanów tych przy boku ogranicza SZ do 1/2.
— **elfi**: może być tylko pojedynczo przytwierdzony na plecach. Uniemożliwia noszenie czegokolwiek innego na plecach. Może pomieścić do 20 strzał.
— **duży**: może pomieścić do 25 standardowych strzał lub 15 niestandardowych Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza SZ do 1/2.
— **wielki**: w formie kosza; może pomieścić do 50 standardowych strzał lub 30 niestandardowych Uniemożliwia noszenie czegokolwiek na plecach. Ogranicza ZR i SZ do 1/2.

Uwagi: wtór.
Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, do broni nr. 2 min. 170 cm, a do broni nr. 3 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 5%), 2(6 – 25%), 3(26 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Łuk wielki //broń narodowa gnoli//
   (DW; p I.; st.; ? mies.); ((cena 150)); waga 15; min.SFu. 170; opóź. 7; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x1; wytrz. 8;
   Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Łuk długi typowy
   (DW; p I.; st.; 4 mies.); (cena 30); waga 12; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Daleka 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 6;
   Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk typowy
   (DW; p I.; 2 mies.); st.; cena 8; waga 8; min.SFu. 80; opóź. 3; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 5;

Obrona broni 0; Atak/r. 2;
4. Łuk krótki typowy
(DW; 2 tyg.); st.; cena 5; waga 6; min.SFu. 60; opóź. 2; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 4;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

ŁUKI REFLEKSYJNE

Cechy ogólne:

* *Wszelkie cechy specjalne, odmiany i rodzaje podane przy łukach prostych dotyczą także łuków refleksyjnych*

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, (Rycerza), Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–75%), 3(76–100%)

1. Łuk refleksyjny ciężki
(DW; p I.; st.; 5 mies.); (cena 40); waga 15; min.SFu. 160; opóź. 6; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 8;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
2. Łuk refleksyjny typowy
(DW; st.; 3 mies.); cena 20; waga 10; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Daleka 110; wsp. uszk. x1; wytrz. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 1;
3. Łuk refleksyjny lekki
(DW; st.; 3 mies.); cena 10; waga 8; min.SFu. 90; opóź. 4; Skut. Daleka 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 5;
Obrona broni 0; Atak/r. 2;

MACZUGI

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 19%), 2(20 – 59%), 3(60 – 100%)

1. Maczuga ciężka dwuręczna
(DW; p I.; 1; mi.; 1 mies.); (cena 15); waga 90; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska ob. 170; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x4; wytrz. 99; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;
2. Maczuga ciężka typowa
(PT; p I.; 1; mi.; 1 mies.); cena 10; waga 70; min.SFu. 140; opóź. 7; Skut. Bliska ob. 150; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrz. 77; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Wekiera – Maczuga bojowa typowa
(J; 1; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 32; min.SFu. 70; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 100; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 35;
Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

MIECZE CIĘŻKIE

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 i 2 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 3 i 4 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 25%), 2(26 – 50%), 3(51 – 75%), 4(76 – 100%)

1. Espadon – miecz ciężki falisty dwuręczny
(DW; p I.; 1, 2; 5 mies.); (cena 50); waga 50; min.SFu. 100; opóź. 7; Skut. Bliska kł. 120, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 100;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
2. Miecz dwuręczny typowy
(DW; p I.; 1, 2; 4 mies.); cena 40; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 80;
Obrona broni – 24; Atak/r. 1;
3. Bastard – Miecz półtoraręczny szeroki
(PT; 1; 3 mies.); (cena 30); waga 35; min.SFu. 70; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 120, tn. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 70;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Miecz półtoraręczny typowy
(PT; 1, 2; 3 mies.); cena 20; waga 28; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 110, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 56;
Obrona broni – 22; Atak/r. 1;

MIECZE LŻEJSZE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 50%), 2(51 – 75%), 3(76 – 100%)

1. Miecz długi typowy //broń narodowa ludzi, elfów i półelfów//
(J; 1; 1 mies.); cena 10; waga 20; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 100, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 40;
Obrona broni – 20; Atak/r. 1

2. Miecz krótki
   (J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 30;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 2
3. Mieczyk
   (JL; 0; 2tyg.); (cena 5); waga 10; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 60; wsp. uszk. x1; wytrz. 20;
   Obrona broni – 12; Atak/r. 2

MŁOTY

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:
Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 130 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 10%), 2(11 – 45%), 3(46 – 80%), 4(81 – 100%)

1. Młot wielki – ciężki dwuręczny
   (DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 80; min.SFu. 160; opóź. 8; Skut. Bliska ob. 180; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x5; wytrz. 120; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
2. Młot bojowy długi dwuręczny
   (DW; 1, 2; mi.; 1 mies.); cena 5; waga 50; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska ob. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x4; wytrz. 75;
   Obrona broni – 23; Atak/r. 1;
3. Młot bojowy krótki //broń narodowa gnomów//
   (PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 4; waga 40; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 140; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytrz. 60;
   Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
4. Młot typowy
   (J; 1; mi.; 2 tyg.); cena 3; waga 32; min.SFu. 65; opóź. 4; Skut. Bliska ob. 120; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytrz. 48; Obrona broni – 12; Atak/r. 1;

NOŻE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór., odpr., droż.
Używanie możliwe przez każdą profesję.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–55%), 3(56–85%), 4(86–100%)

1. Kindżał – nóż zakrzywiony typowy
   (JL; 0; 1 tydz.); (cena 6); waga 3; min.SFu. 5; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 70; wsp. uszk. x1; wytrz. 6;
   Obrona broni – 8; Atak/r. 2;
2. Kordelas – nóż ciężki typowy
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 3; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 60, tn. 60; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 6;
   Obrona broni – 8; Atak/r. 2;
3. Nóż typowy
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 1; min.SFu. 4; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 40, tn. 50; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 2;
   Obrona broni – 5; Atak/r. 3;
4. Nożyk
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 1; waga 0,

OSKARDY

Cechy ogólne:
W wypadku trafienia za pierwszym razem uwolnienie oskarda niweluje następny atak, a więc standardowo bronią można tylko raz zranić podczas 1 rundy.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–90%), 2(91–100%)

1. Oskard typowy
   (PT; 0; 1 tydz.); cena 7; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x4; wytrz. 38;
   Obrona broni – 5; Atak/r. 2;
2. Oskard cięty
   (PT; 0; mi.; ? tyg.); ((cena 25)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 130, tn. 70; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x3; wytrz. 30; Obrona broni – 5; Atak/r. 2;

OSZCZEP

Cechy ogólne: wtór.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

1. Oszczep
   (J; 1; mi.; 1 mies.); (cena 7); waga 10; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 11;
   Obrona broni – 21; Atak/r. 2;

PAŁY
Cechy ogólne:
- * *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 170 cm wzrostu. Walcząc bronią nr. 3 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się podwójnie jej obronę (ew. dotyczy to też broni nr. 2, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–25%), 3(26–100%)

1. Kłoda drewniana
   (DW; p I.; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 0,5; waga 150; min.SFu. 200; opóź. 10; Skut. Bliska ob. 200; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x3; wytrz. 165; Obrona broni – 40; Atak/r. 1;
2. Pała – Kij gruby długi sękaty //broń narodowa ogrów//
   (PT; p I.; 1, 2; mi; 1 dzień); cena 0,1; waga 24; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska ob. 80; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 26; Obrona broni – 32; Atak/r. 2;
3. Laska – kij gruby długi
   (J; 1, 2; mi.; 1 dzień); cena 0; waga 12; min.SFu. 45; opóź. 3; Skut. Bliska ob. 60; Skut. Daleka 30; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 13; Obrona broni – 26; Atak/r. 3;

PIKI I PARTYZANA
Cechy ogólne: a–szar.
Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Gwardzistę.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–29%), 2(30–75%), 3(76–100%)

1. Pika długa
   (DW; p I.; 2, 3, 4; 2 tyg.); (cena 8); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 180; wsp. uszk. x1; wytrz. 22;
   Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
2. Pika typowa
   (J; p I.; 2. 3; 2 tyg.); cena 6; waga 14; min.SFu. 45; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 160; wsp. uszk. x1; wytrz. 15;
   Obrona broni – 26; Atak/r. 1;
3. Partyzana
   (PT; Pi; 2, 3; 3 tyg.); (cena 8); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130. tn. 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 17;
   Obrona broni – 28; Atak/r. 1;

PROCE
Cechy ogólne:
Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Barbarzyńcę, Złodzieja, Kapłana, Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–60%), 2(61–100%)

1. Proca drzewcowa skórzana
   (PT; p I.; st.; 2 tyg.); cena 1; waga 10; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 5;
   Obrona broni 0; Atak/r. 2;
2. Proca skórzana
   (J; st.; 1 tydz.); cena 0,5; waga 1; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Daleka 60; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 1;
   Obrona broni 0; Atak/r. 3;

PÓŁTALERZE
Cechy ogólne:
Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 180 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).

Połączenie dwóch półtalerzy tworzy jeden dysk, który wprawiony w ruch obrotowy może być rzucany normalnie lub analogicznie jak bumerang (w trakcie łapania wracającego dysku należy wykonać rzut na ZR akt., inaczej postać otrzymuje połowę zadawanych ran).

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–100%)

1. Półtalerz wielki
   (DW; p I.; 1, 2; mi.; ? lat); ((cena 750, ew. 2000 komplet)); waga 30; min.SFu. 120; op.7;
   Skut. Bliska tn. 300; Skut. Daleka (500); wsp. uszk. x5; wytrz. 60; Obrona broni – 30(50); Atak/r. 1;
2. Półtalerz typowy
   (PT; p I.; 1; mi.; ? lat); ((cena 500, ew. 1000 komplet)); waga 20; min.SFu. 80; opóź. 5;
   Skut. Bliska tn. 200; Skut. Daleka (300); wsp. uszk. x4; wytrz. 40; Obrona broni – 20(35); Atak/r. 1;

RAPIERY I SZPADY
Cechy ogólne:
Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 5 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–20%), 2(21–50%), 3(51–70%), 4(71–85%), 5(86–100%),

1. Rapier
   (J; 1; 1 mies.); (cena 15); waga 12; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 120, tn. 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 24;

Obrona broni – 17; Atak/r. 1;
2. Szpada typowa
(J; 1; 1 tydz.); cena 8; waga 4; min.SFu. 8; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 8;
Obrona broni – 15; Atak/r. 2;
3. Koncerz
(J; 2; Ko.; 2 tyg.); (cena 12); waga 15; min.SFu. 20; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 140; wsp. uszk. x2; wytrz. 30;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Rapiernik
(DW; 1, 2; 3 mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 40;
Obrona broni – 28; Atak/r. 2;
5. Igiełka

(JL; 0; mi.; 1 dzień); cena 0,2; waga 0,1; min.SFu. 1; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 20; Skut. Daleka 20; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 1; Obrona broni – 1; Atak/r. 5; a 20; wsp. uszk. x0,5; wytrz. 1;
Obrona broni –1; Atak/r. 5;

SIECI

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana).

Obrona z tarczy przed siecią jest tylko połowiczna, a ze zbroi w ogóle nie funkcjonuje, ponadto udane TR w przeciwnika mniejszego od sieci redukuje mu TR, ataki, Skut. i OB do połowy, a TR na 1/10 oznacza kompletne obezwładnienie. W wypadku, jeżeli miało się czas do przygotowania do walki, to można rozmachując wcześniej rzucić sieć prawie na początku r. walki.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–15%), 2(16–35%), 3(36–70%), 4(71–100%)
1. Sieć ciężka kulkowa
(DW; p I.; 2, 3; 3 mies.); (cena 20); waga 28; min.SFu. 90; opóź. 20 (ew. 3) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 56; Obrona broni – 15; 1 At/3r.;
2. Sieć kulkowo – haczykowa
(PT; p I.; 2, 3; 1 mies.); (cena 15); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 15 (ew. 2) Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 40; Obrona broni – 17; 1 At/2r.;
3. Sieć haczykowa lekka
(J; 2; 3 tyg.); (cena 10); waga 13; min.SFu. 40; opóź. 10 (ew. 2); Skut. Bliska sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. 10;
Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
4. Mała sieć rybacka
(DW; 2; 2 tyg.); cena 5; waga 10; min.SFu. 40; opóź. 8 (ew. 2); Skut. Bliska sp; wsp. uszk. x – ; wytrz. 5;
Obrona broni – 25; Atak/r. 1;

SIERP

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez: Wojownika, Łowcę, Złodzieja, (Kapłana), Czarnoksiężnika.

Ze względu na specyficzną budowę i używanie sierp podwaja dwukrotnie naturalną szansę na TR krytyczne w przeciwnika.
1. Sierp
(JL; 0; 2 tyg.); cena 3; waga 5; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 10;
Obrona broni – 4; Atak/r. 2;

SZABLE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 190 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 140 cm.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–20%), 4(21–50%), 5(51–70%), 6(71–85%), 7(86–100%)
1. Szabla wielka – ciężka szeroka
(DW; p I.; 1, 2; ? mies.); (cena 90); waga 60; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 90, tn. 190; wsp. uszk. x2; wytrz. 120;
Obrona broni – 12; Atak/r. 1;
2. Szabla półtoraręczna ciężka //broń narodowa uruk – hai//
(PT; 1, 2; 3 mies.); (cena 60); waga 32; min.SFu. 80; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 80, tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 64;
Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
3. Pałasz – Szabla półtoraręczna typowa
(PT; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 22; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 60, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 44;
Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
4. Szabla typowa
(J; 1; 2 tyg.); cena 8; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 60, tn. 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;
5. Szabla zakrzywiona długa //broń narodowa orków i półorków//
(J; 1; 2 tyg.); cena 6; waga 16; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 40, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 32;
Obrona broni – 18; Atak/r. 2;

6. Tasak – Szabla prosta
   (J; 1; 2 tyg.); cena 4; waga 15; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 20, tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 30;
   Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
7. Maczeta //broń narodowa goblinów//
   (JL; 0; 1 tydz.); cena 2; waga 8; min.SFu. 16; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 40, tn. 90; wsp. uszk. x1; wytrz. 16;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 2;

SZLAPARY (nazwa specjalistyczna SZABLE PŁASKIE FALISTE)
* ** Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie na dalszą odległość lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:
Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 7 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–5%), 3(6–10%), 4(11–20%), 5(21–70%), 6(71–90%), 7(91–100%)
1. Arcyszlapar – Szlapar ciężki wyniosły
   (DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 500)); waga 60; min.SFu. 180; opóź. 9; Skut. Bliska kł. 150, tn. 250; wsp. uszk. x5; wytrz. 120;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Szlapar wielki
   (DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 430)); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 120, tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrz. 100;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Szlapar zębaty ciężki
   (PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 110)); waga 30; min.SFu. 120; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x5; wytrz. 60;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
4. Szlapar zębaty typowy
   (PT; 1, 2; ? mies.); ((cena 60)); waga 23; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x4; wytrz. 46;
   Obrona broni – 18; Atak/r. 1;
5. Szlapar typowy
   (J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 16; min.SFu. 50; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x3; wytrz. 32;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
6. Szlapar zębaty krótki
   (J; 1; ? tyg.); ((cena 14)); waga 15; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; wsp. uszk. x3; wytrz. 30;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 2;
7. Szlaparek
   (JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 9; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 50, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrz. 18;
   Obrona broni – 10; Atak/r. 2;

SZTYLETY
* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: droż., odpr. (z wyjątkiem dagi)
Używanie możliwe przez wszystkie profesje.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–18%), 2(19–65%), 3(66–85%), 4(86–100%)
1. Puginał – Sztylet ciężki
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); (cena 5); waga 5; min.SFu. 12; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 80, tn. 40; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 10;
   Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
2. Sztylet typowy
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 3; min.SFu. 6; opóź. 1; Skut. Bliska kł. 60, tn. 30; Skut. Daleka 50; wsp. uszk. x1; wytrz. 6;
   Obrona broni – 10; Atak/r. 3;
3. Sztylet płomienny
   (JL; 3 tyg.); (cena 9); waga 2; min.SFu. 18; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 70, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 4;
   Obrona broni – 12; Atak/r. 2;
4. Daga
   (JL; 0; 1 tydz.); cena 5; waga 5; min.SFu. 10; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90, tn. 30; wsp. uszk. x1; wytrz. 10;
   Obrona broni – 15; Atak/r. 2;

TOPOROMIECZE
* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:
Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 130 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–25%), 2(26–100%)
1. Toporomiecz ciężki
   (PT; p I., 1; ? mies.); (cena 30); waga 28; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 56;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;

2. Toporomiecz typowy //broń narodowa reptillionów//
   (J; 1; ? mies.); (cena 10); waga 20; min.SFu. 40; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 100, tn. 130; wsp. uszk. x1; wytrz. 40;
   Obrona broni – 16; Atak/r. 1

TOPORY OBUSIECZNE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu, a w przypadku broni nr. 2 min. 140 cm.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Zabójcę, Kupca, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Złodzieja.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–35%), 2(36–75%), 3(76–100%)

1. Topór obusieczny długi
   (DW; 1, 2; 2,5 mies.); (cena 25); waga 50; min.SFu. 150; opóź. 7; Skut. Bliska tn. 180; wsp. uszk. x2; wytrz. 75;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Topór obusieczny krótki
   (DW; p I.; 1; 2 mies.); (cena 20); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; wsp. uszk. x2; wytrz. 60;
   Obrona broni – 10; Atak/r. 2;
3. Topór obusieczny lekki
   (J; 0; 1 mies.); (cena 10); waga 18; min.SFu. 60; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 140; wsp. uszk. x1; wytrz. 27;
   Obrona broni – 8; Atak/r. 2;

TOPORY KOLISTE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, Kupca, (Kapłana).
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–45%), 2(46–100%)

1. Topór kolisty wielki
   (DW; 1, 2; 3 mies.); (cena 30); waga 58; min.SFu. 180; opóź. 8; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x2; wytrz. 87;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Topór kolisty typowy
   (PT; 1; 2 mies.); (cena 10); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 170; wsp. uszk. x2; wytrz. 60;
   Obrona broni – 13; Atak/r. 1;

Obrona broni –13; Atak/r. 1;

TOPORY TYPOWE I SIEKIERY BOJOWE

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 2 postać musi mieć około 160 cm wzrostu.
Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 7 także przez Maga.
Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 3%), 2(4 – 9%), 3(10 – 30%), 4(31 – 60%), 5(61 – 70%), 6(71 – 90%), 7(91 – 100%)

1. Topór księżycowy – Topór szeroki krótki
   (DW; p I.; 0; 4 mies.); (cena 30); waga 40; min.SFu. 120; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 60;
   Obrona broni – 6; Atak/r. 1;
2. Berdysz – Topór bojowy długi
   (PT; p I.; 1, 2; 2 mies.); (cena 15); waga 32; min.SFu. 100; opóź. 6; Skut. Bliska tn. 150; wsp. uszk. x2; wytrz. 48;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
3. Topór ciężki typowy
   (PT; 1; mi.; 1 mies.); cena 12; waga 30; min.SFu. 90; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 160; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x2; wytrz. 45;
   Obrona broni – 13; Atak/r. 1;
4. Topór bojowy typowy //broń narodowa krasnoludów//
   (J; 1; mi.; 2 tyg..); cena 8; waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska tn. 130; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x2; wytrz. 30;
   Obrona broni – 8; Atak/r. 2;
5. Siekiera ciężka typowa
   (PT; 1; mi.; 2 tyg.); cena 6; waga 25; min.SFu. 75; opóź. 5; Skut. Bliska tn. 140; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 38;
   Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
6. Siekiera typowa
   (J; 1; mi.; 1 tydz.); cena 4; waga 18; min.SFu. 55; opóź. 3; Skut. Bliska tn. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 27;
   Obrona broni – 9; Atak/r. 2;
7. Toporek – Siekierka
   (JL; 0; mi.; 1 tydz.); cena 2; waga 12; min.SFu. 35; opóź. 2; Skut. Bliska tn. 80; Skut. Daleka 80; wsp. uszk. x1; wytrz. 18; Obrona broni – 6; Atak/r. 2;

TRÓJZĘBY I WIDŁY

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne: wtór.

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 200 cm wzrostu, a do broni nr. 2 min. 150.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Złodzieja, (Kapłana)., a nr. 3 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 12%), 2(13 – 65%), 3(66 – 95%), 4(96 – 100%)

1. Trójząb wielki stalowy //broń narodowa trytonów//
   (DW; p I.; 1, 2; mi.; ? mies.); ((cena 25)); waga 70; min.SFu. 210; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180; Skut. Daleka 150; wsp. uszk. x3; wytrz. 140; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
2. Trójząb typowy stalowy
   (PT; 1, 2; mi.; 2 mies.); (cena 20); waga 35; min.SFu. 110; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x3; wytrz. 70; Obrona broni – 22; Atak/r. 1;
3. Trójząb lekki stalowy (krótki)
   (JL; 0; mi.; 1 mies.); (cena 10); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 2; Skut. Bliska kł. 90; Skut. Daleka 70; wsp. uszk. x3; wytrz. 20; Obrona broni – 15; Atak/r. 1
4. Widły typowe
   (PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 2; waga 12; min.SFu. 40; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 110; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x3; wytrz. 18; Obrona broni – 21; Atak/r. 1

TARSARY (nazwa specjalistyczna PŁASKOMIECZE)

* *Specjalny pasek oplatany wokół nadgarstka uniemożliwia wytrącenie lub upuszczenie tej broni. Pasek ten uniemożliwia także rzut taką bronią, a w wypadku broni wtórnej często zmusza poświęcenie najbliższego ataku na wyjęcie jej z ofiary.*

Cechy ogólne:

Do używania broni nr. 1, 2 i 3 postać musi mieć około 190 cm wzrostu.

Używanie możliwe przez: Wojownika, Rycerza, Złodzieja, (Kapłana), a nr. 7 także przez Maga.

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1–2%), 2(3–8%), 3(9–10%), 4(11–30%), 5(31–80%), 6(81–90%), 7(91–100%)

1. Arcytarsar – Płaskomiecz wyniosły
   (DW; p I.; 1, 2,; ? mies.); ((cena 750)); waga 80; min.SFu. 180; opóź. 10; Skut. Bliska kł. 200, tn. 250; wsp. uszk. x4; wytrz. 160; Obrona broni – 14; Atak/r. 1;
2. Tarsar wielki
   (DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 580)); waga 60; min.SFu. 140; opóź. 8; Skut. Bliska kł. 180, tn. 200; wsp. uszk. x3; wytrz. 120; Obrona broni – 16; Atak/r. 1;
3. Tarsar wypukły ciężki
   (DW; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 410)); waga 70; min.SFu. 160; opóź. 9; Skut. Bliska tn. 220; wsp. uszk. x4; wytrz. 140; Obrona broni – 10; Atak/r. 1;
4. Tarsar dwustronny typowy
   (PT; p I.; 1, 2; ? mies.); ((cena 50)); waga 35; min.SFu. 90; opóź. 6; Skut. Bliska kł. 150, tn. 130; wsp. uszk. x2; wytrz. 70; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
5. Tarsar długi typowy jednostronny
   (J; 1; ? mies.); ((cena 20)); waga 20; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 110; wsp. uszk. x2; wytrz. 40; Obrona broni – 20; Atak/r. 1;
6. Tarsar krótki
   (J; 1; ? tyg.); ((cena 15)); waga 15; min.SFu. 50; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, tn. 90; wsp. uszk. x2; wytrz. 30; Obrona broni – 15; Atak/r. 1;
7. Tarsarek
   (JL; 0; ? tyg.); ((cena 10)); waga 10; min.SFu. 30; opóź. 3; Skut. Bliska kł. 90, tn. 50; wsp. uszk. x2; wytrz. 20; Obrona broni – 12; Atak/r. 2;

STYLE WALKI WRĘCZ

Cechy ogólne:

Używanie możliwe przez każdą profesję.

Na jeden styl potrzeba poświęcić jedną biegłość.

1. Amiko – analogiczne do Karate
   (PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol. 25); waga sp.; min.SFu. 100; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 90; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 12; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);
2. Drajiku – analogiczne do Kung Fu
   (PT; p I.; 0, 1; 5 mies. szkol.); (cena szkol.25); waga sp.; min.SFu. 80; opóź. 2; Skut. Bliska ob. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);
3. Branniu – analogiczne do Judo
   (PT; 0, 1; 5 mies.szkol.); (cena szkol.30); waga sp.; min.SFu. 70; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. sp.; Obrona broni – 14; Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);
4. Zapasy
   (DW; 0; 3 mies.); cena 20; waga sp; min.SFu. 60; opóź. 4; Skut. Bliska ob. sp.; wsp. uszk. x – ; wytrz. sp.; Obrona broni – 10;

Atak/r. 1; maks.ogr. 1/2SZ, 1/2ZR; TR oznacza ew. obezwł. (% – owy rzut na ZR akt), a 1/10TR ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

5. Boks
   (J; 0; 3 mies.szkol.); cena szkol.10; waga sp; min.SFu. 40; opóź. 1; Skut. Bliska ob. 50, ew. 80; wsp. uszk. x0,5; wytrz. sp.; Obrona broni – 8; Atak/r. 1; 1/10TR oznacza ew. ogł. (% – owy rzut na 4);

WŁÓCZNIE

Do używania broni nr. 1 postać musi mieć około 140 cm wzrostu. Walcząc bronią nr. 2 jak bronią dwuręczną (a więc trzymając ją 2 rękoma) wykorzystuje się jej obronę z podwójną skutecznością (ew. dotyczy to też broni nr. 1, jeśli się jest w niej wyszkolonym jako oburęczny).

Używanie możliwe tylko przez: Wojownika, Kupca, (Kapłana)

Szansa wylosowania w skarbie: 1(1 – 30%), 2(31 – 100%)

1. Włócznia ciężka
   (PT; 1, 2; mi.; 2 tyg.); cena 5; waga 18; min.SFu. 40; opóź. 5; Skut. Bliska kł. 150, ob. 50; Skut. Daleka 120; wsp. uszk. x1; wytrz. 36; Obrona broni – 28; Atak/r. 1;
2. Włócznia typowa
   (J; 1, 2; mi.; 1 tydz.); cena 3,5; waga 14; min.SFu. 30; opóź. 4; Skut. Bliska kł. 120, ob. 30; Skut. Daleka 100; wsp. uszk. x1; wytrz. 24; Obrona broni – 24; Atak/r. 1;

INNE BRONIE PRZYPADKOWE

Mogą to być przedmioty codziennego użytku, które zostały użyte do rzucenia w kogoś. Mogą to być kufle, fiolki, słoje. O ich naturalnej skuteczności i obronie decyduje MG. On też decyduje o innych parametrach. Najczęściej są to bronie lekkie, umożliwiające 2 ataki na rundę.

Vademecum cen budowli

Uwaga 1: Poniższy tekst odnosi się w zasadzie tylko do Archipelagu Centralnego. Na każdym innym archipelagu mogą być one znacznie zmodyfikowane. Przykładem tego jest Archipelag Zachodni, gdzie wyższy poziom techniki budowlanej pozwala nawet dwukrotnie obniżyć koszty. Z kolei w zmrożonych częściach Archipelagów Północnych wykorzystuje się często zamiast kamienia bryły lodu.

Uwaga 2: W wypadku zbrojnego zdobycia dla siebie lub wybudowania na stale danej budowli właściciel (właściciele) otrzymuje PDośw. Są one przyznawane za tzw. zdobyty majątek stały i ich suma nie powinna przekraczać 1/1000 części ceny budowli. Na przykład jeżeli drużyna awanturników zdobędzie bez niczyjej pomocy duży zamek i prawnie przywłaszczy go sobie, tedy do podziału przypada na nią 4600 PDośw. Jeżeli właściciele budowli w jakiś sposób ją stracą lub przekażą komuś, tedy MG powinien odebrać im PDośw. przyznane za tą budowlę. Oczywiście nie oznacza to ubytku POZ, jeżeli postacie zdążyły awansować.

Uwaga 3: W wypadku sprzedaży większej budowli otrzymuje się z reguły 1/10 część jej wartości. W wypadku nienowych budowli lub znajdujących się na terenach zagrożonych cena może być nawet zmniejszona do 1/100 części wartości. Udane targowanie, wyjątkowe znajomości w Radzie Miasta lub/i wieloletnie szukanie nabywcy może dwukrotnie zwiększyć cenę. Prawo do pierwokupu każdej budowli ma Katan, a tuż po nim Rada Miasta. O ile przedstawicieli tego pierwszego nie interesuje nic poza dużymi wioskami, zamkami lub twierdzami to Rada Miasta (o ile ma pieniądze) nigdy nie pogardzi nadarzającą się okazją.

Uwaga 4: Prawnie kupić większą budowlę można tylko w zasadzie poprzez pośrednictwo właściciela krainy lub Rady Miasta. Za nawet dość stare budowle (ale w dobrym stanie) nie obejdzie się bez zapłacenia ceny podanej przy jej opisie. W większych miastach budowle te mają oczywiście większą wartość i większe znaczenie.

UMOCNIENIA

ostrokół: 3 zł za 1metr długości o 2 metrowej wysokości i metrowej głębokości w ziemi. Rząd tych pali wbity jest najczęściej pod kątem 45–60 stopni na zewnątrz. Uniemożliwia to praktycznie wyważenie, aczkolwiek istnieje możliwość podważenia pojedynczych belek jeżeli użyje się około 600 SF lub 150kg. Ostrokół ten bardzo utrudnia wspinaczkę. Jeżeli już ktoś się na to decyduje tedy musi wykonać % rzut na ZR aktualną –40. W wypadku próby sforsowania konno ostrokołu wymagany jest % rzut na zdolności jeździeckie –30 pkt, oraz następnie na ZR akt. konia –20. Pierwszy udany oznacza przymuszenie konia do skoku, zaś następny udany skok ponad ostrzami pali. W wypadku pierwszego nieudanego rzutu może nastąpić upadek jeźdźca z konia (MG może wymagać ponownego % rzutu na zdolności jeździeckie). W wypadku nieudanego skoku koń nadziewa się na ostrza pali otrzymując 250 +/–50 obrażeń kłutych. Wytrzymałość mechaniczna 200 +k100pkt. W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10–krotnie większy, ale za to uniemożliwia sforsowanie przez wierzchowce.

palisada: 5 zł za 1metr długości o 3 metrowej wysokości i dwumetrowej głębokości w ziemi. Do wyważenia potrzeba użyć 1250 SF. Wytrzymałość mechaniczna 200 +k100pkt. W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10–krotnie większy. Podczas próby wspinaczki na każdy metr ponad 1 metr wymagany jest % rzut na akt. ZR zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. Udany rzut oznacza pokonanie 1 metra wysokości. Trwa to 1 rundę. Dla przypomnienia: palisada to pionowy rząd drewnianych pali ustawionych w linii i ściśle przylegających do siebie.

nasyp: 0,25zł za 1 metr sześcienny. Nasyp powinien mieć 2 metry średnicy u podstawy za każde 2 metry swej wysokości. Schodzący i wchodzący na nasyp muszą wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany oznacza ześliźnięcie się i/lub ewentualnie "sturlanie".

nasyp z palisadą lub ostrokołem: koszt zależny od wielkości nasypu i palisady/ostrokołu. Nasyp umożliwia umocowanie pali bez potrzeby wkopywania, o ile sięga on 2/5 ich wysokości.

fosa płytka/rów (o mniej niż 2 metry głębokości): 10zł za odcinek 1metra długości (fosy), 2 szerokości i 2 głębokości (wysokości). Koszt zasypania analogiczny jak w wypadku nasypu. Podczas przekraczania idący po dnie mają TR, OBR, UM i WI zmniejszone do 1/4. Posiadający zdolność walkę w trudnych warunkach mają o połowę mniejsze ograniczenia (do 1/2). Metr szerokości płytkiej fosy pokonuje się w trakcie 1 rundy. Długość fosy z reguły jest o 25% większa od długości murów.

fosa głęboka (o więcej niż 2 metry głębokości): 100zł za odcinek 1metra długości (fosy), 4 szerokości i 4 głębokości (wysokości). Koszt zasypania analogiczny jak w wypadku wysokiego nasypu. Uniemożliwia przekroczenie bez tratw lub płynięcia wpław. Długość fosy z reguły jest o 25% większa od długości murów.

obronna brama: 2 tys. zł. Drewniane pogrubione wrota o skrzydłach 2metry długości na 4 metry wysokości (każde), dodatkowo wzmocnione grubymi żelaznymi okuciami [1x500zł.]. Zewnętrznie obudowane kamiennym murem [2x100zł]. Nad bramą znajdują się zamknięte od góry blanki z 5 strzelnicami [6x200zł]. W ich wnętrzu czeka palenisko i 5 kotłów na wrzątek [5x20zł.]. Do wyważenia takiej bramy potrzeba naraz 2500 pkt. SF. Wytrzymałość mechaniczna 500 +2k100pkt.

otwarte blanki: 100zł za 1metr linii muru. Mają one 1 metr wysokości (i półmetrową grubość), oraz 1,75metra chodnika po wewnętrznej stronie.

zamknięte blanki: 200zł za 1metr linii muru. Mają one po obydwu stronach 2 metry wysokości (i półmetrową grubość) i otwór strzelniczy. Pokrywa je drewniany dach. Wewnątrz znajduje się korytarz o 1 metrowej szerokości.

obronny mur: 1 metr sześcienny 10 zł (wliczony budulec, jego transport i robocizna); za każdy dodatkowy metr wysokości dodatkowo 10 sztuk złota do ceny poprzedniej wysokości. [Odcinek muru muru o podstawie metra kwadratowego i wysokości 4 metrów kosztuje 100 zł].

WIEŻE

obronna wieża: 10 tys. zł za pierwszą kondygnacje + za każdą dodatkową kondygnację 10 tys zł do ceny poprzedniej (wliczony budulec, jego transport i robocizna). Mur ma grubość około 1 metra. Wysokość kondygnacji: 5metrów + 3metrowe fundamenty dla każdej kondygnacji (nie zawsze one idą jednak na głębokość). Dodatkowo drewniany strop, drewniane schody, podstawowe meble i okna–wizjery.

ODMIANY WIEŻ:

wieża obserwacyjna: Najczęściej dwukondygnacyjna i wyposażona w kusze wałową (+100 bełtów). Stała załoga liczy 5–10 gwardzistów.

wieża strażnicza: Najczęściej trójkondygnacyjna i wyposażona w 2 kusze wałowe (+250bełtów). Stała załoga liczy 10–20 gwardzistów.

wieża strzelnicza: Najczęściej czterokondygnacyjna i wyposażona w 3 kusze wałowe (+400bełtów). Stała załoga liczy 15–30 gwardzistów.

wieża astrologiczna: Najczęściej trójkondygnacyjna i o dwukrotnie większej podstawie. Dodatkowo wyposażona w duży teleskop i pracownię astrologiczną [+2tys.].

wieża maga: około 50 tys. Czterokondygnacyjna i o połowę mniej solidnych murach. Oznacza to automatycznie mniejszą wytrzymałość, ale i mniejsze o połowę koszty. Często też zależnie od możliwości czarodzieja wyposażona jest w pracownię, bibliotekę lub/i "magiczny tron".

POJEDYNCZE BUDOWLE LUB GOSPODARSTWA

drewniany domek/magazyn (2 okna, drzwi, murowany komin)**:** 750 szt. zł. Ma on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z drewnianych bali o początkowej 5 metrowej długości i około 20cm średnicy. Koszt materiału [150zł], rzetelne zamocowanie [150zł], uszczelnienie wikliną lub/i gliną [150zł], ozdobienie [75zł] i pomalowanie [75zł] daje za surowy budynek koszt około 600 szt zł. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk zł, zaś na drzwi 30szt zł. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt zł (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5cm grubości) kosztują 10 szt zł. Do wyważenia ich potrzebna SF min. 400 pkt (50+ 1k50 pkt wytrzymałości). Domki te są wyposażone najczęściej w piec. Koszt standardowego wacha się w granicach 50 sztuk zł. Uwaga: Dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kondygnacji pod nim zwiększonej o 750 szt zł. Na przykład domek 3 kondygnacyjny (parter i 2 piętra) kosztował więc będzie minimum 4,5 tys zł. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic drewnianych domów.

INNE DODATKI:

piwnica/podziemne przejście (odcinek 2/2/2 metry): łącznie 50 szt. zł. Wykopanie odpowiedniego pomieszczenia 20 zł. Obudowanie drewnem lub kamieniem ścian podwaja koszty wykopanego pomieszczenia. Stempel podpierający strop 5 zł. Schody drewniane z klapą 5 zł.

stajnia/stodoła/obora (2 małe okna, wrota)**:** 550 szt. zł. Ma ona 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z drewnianych bali o początkowej 5 metrowej długości i około 20cm średnicy. Koszt materiału [150zł], rzetelne zamocowanie [150zł], uszczelnienie wikliną lub/i gliną [150zł] daje za surowy budynek koszt około 450 szt zł. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 4 sztuk zł, zaś na drzwi 60szt zł. Założenie małego okna (tylko okiennice) kosztuje 1 szt zł. Drzwi dwuskrzydłowe, drewniane, grube (ok. 10 cm grubości) kosztują 30 szt.zł. Do ich wyważenia potrzebna SF min. 800 pkt (100 +1k100 pkt wytrzymałości).

kamienna studnia (o średnicy 1 metra): 20 sztuk złota za obudowę i pierwsze 2 metry + dodatkowo 10 sztuk zł do ceny poprzedniej głębokości za każdą dodatkową głębokość 2 metrów. Przykładowo za 2 metrowej głębokości studnię płaci się 20 zł, a za 10 metrową 160 (20+20+30+40+50). W zależności od poziomu wód gruntowych standardowa studnia powinna mieć głębokość k50 metrów.

murowany domek (2 okna, drzwi, murowany komin)**:** średnio 1250 szt. zł. Posiada on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z dużych cegieł lub z kamiennych bloków. Całość znajduje się na mocnych fundamentach. Grubość ścian około 50 cm. Koszt budowy (wraz z budulcem, transportem i robocizną): około 700 zł; otynkowanie: 300. Najczęściej domy takie lekko się ozdabia [50 szt zł] i maluje od wewnątrz [50 szt.zł]. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk zł, zaś na drzwi 30szt zł. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt zł (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5cm grubości) kosztują 10 szt zł. Do wyważenia ich potrzebna SF min. 400 pkt (50+ 1k50 pkt wytrzymałości). Domki te są wyposażone najczęściej w piec. Koszt standardowego wacha się w granicach 50 sztuk zł. Uwaga: dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kondygnacji pod nim zwiększonej o 1250 szt zł. Na przykład domek 3 kondygnacyjny (parter i 2 piętra) kosztował więc będzie minimum 7,5 tys zł. W większych miastach koszt gotowego już takiego domku średnio jest 5–krotnie wyższy, zaś w stolicach nawet 10–krotnie.

ODMIANY WIEJSKICH GOSPODARSTW

małe gospodarstwo (dla około 2–5osób): zależnie od budulca 2500/3000 szt. zł. W jego skład wchodzi drewniany albo murowany dom [750/1250], stajnia [550], stodoła [550], obora [550], ogrodzenie [50]. Całość wraz z ogródkiem [50zł] zajmuje

powierzchnię około 200 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 10 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

średnie gospodarstwo (dla około 5–10osób): zależnie od budulca 5000/6000. W jego skład wchodzi duży (a więc podwójny) drewniany lub murowany dom [1500/2500], duża stajnia [1100], duża stodoła [1100], obora [550], magazyn [550], ogrodzenie [100]. Całość wraz z ogródkiem [100zł] zajmuje powierzchnię około 500 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 20 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

duże gospodarstwo (dla około 5–20osób): zależnie od budulca 10 000/13 000. W jego skład wchodzą 2 bardzo duże (potrójne) drewniane lub murowane domy [2x2250/2x3750], duża stajnia [1100], duża stodoła [1100], obora [550], magazyn [550], duży warsztat wraz z narzędziami (np. stolarski) [1500], murowane ogrodzenie [600]. Całość wraz z ogródkiem [200zł] zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 50 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

kamienica/rząd zabudowań: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowa murowana kamienica (3 kondygnacje, po 8 standardowych pokoi na piętrze) kosztuje około 60 tys. szt. złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

drewniany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku drewnianego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) drewniany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 18 tys.szt.złt. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic takich budowli.

murowany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) murowany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 30 tys.szt.złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

BUDOWLE SAKRALNE

kapliczka: koszt standardowej kapliczki (ołtarzyk, płaskorzeźby, malowidła) wacha się od 200 do 5000 sztuk złota. Rabując taki przybytek nie częściej niż raz na 10 lat można uzyskać dobra warte 1k100 x10 sztuk złota.

świątynie: W zależności od religii, zasobności mieszkańców i odmiany budowli ceny są bardzo zmienne. Najczęściej jednak występujące świątynie można podzielić na trzy kategorie.

mała świątynka: minimum 15 tys. szt.złt. Zajmuje powierzchnię 4 typowych domów (około 100 metrów kwadratowych). Całość najczęściej jest murowana lub z kamiennych bloków [10 tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [500złt] oraz rzeźbione metalowe wrota [500złota]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Z tyłu świątyni najczęściej dodatkowo znajdują się 2 mieszkalne małe domki, komnaty lub jedno małe gospodarstwo [2,5tys./3tys.]. Wnętrze świątyni posiada najczęściej drewniane ławy [12x5złt.] i dość duży, choć prosto wykonany kamienny ołtarz [150złt]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [200–1000], płaskorzeźby [200–1000] i inne dzieła sztuki [100–1000]. Rabując taki przybytek nie częściej niż raz na 10 lat można uzyskać dobra warte 1k100 x50 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–2 kleryków [6–10 POZ] z 1–5 uczniami [0–4 POZ]. Świątynka taka rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 100 sztuk złota dla miejscowego władcy.

typowa świątynia: minimum 100 tys. szt.złt. Najczęściej dwukondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 400 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków [60tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [1tys.złt] oraz bogato rzeźbione metalowe wrota [1tys.]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Przednia połowa świątyni to prawie 10 metrowej wysokości hala. Posiada ona wewnętrzne "loże" dla wyższej arystokracji [5x200], kilkanaście rzędów zdobionych ław [20x50złt], oraz bogato zdobiony wielki ołtarz [10 tys.]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [2000], płaskorzeźby [2000] i inne dzieła sztuki [5tys.]. Tylnia część świątyni to mały hol, około 8 standardowych komnat i 10 małych cel. Z tyłu świątyni najczęściej znajduje się średniej wielkości gospodarstwo [6tys.]. Pod świątynia najczęściej znajdują się duże katakumby [4tys.złt] w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza, z katakumb lub z którejś komnaty początek swój bierze ukryty korytarz prowadzący na zewnątrz (120metrów) [6 tys]. Nie częściej niż raz na 10 lat rabując świątynię można uzyskać dobra warte 1k100 x100 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–5 kleryków [6–12 POZ] z k10 uczniami [0–4 POZ]. Świątynia ta rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 500 sztuk złota dla miejscowego władcy.

świątynia–katedra: minimum 375tys. szt.złt. Najczęściej czterokondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków [240tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [5tys.złt] oraz trzy bogato rzeźbione metalowe wrota [3x5tys.]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Przednia połowa świątyni to prawie 15 metrowej wysokości hala. Posiada ona wewnętrzne "loże" dla wyższej arystokracji [15x400], kilkadziesiąt rzędów zdobionych ław [80x50złt], oraz bogato zdobiony, gigantyczny ołtarz [25 tys.]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [5000], płaskorzeźby [5000] i inne dzieła sztuki [15tys.]. Tylnia część świątyni to duży hol, około 32 standardowych komnat i 40 małych cel. Znajduje się też tu duża biblioteka (1000 ksiąg) [11tys.]. Z tyłu świątyni najczęściej znajduje się duże gospodarstwo [13tys.]. Pod świątynia najczęściej znajdują się ogromne katakumby [15tys.złt] w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza, z katakumb lub z którejś komnaty początek swój bierze ukryty korytarz prowadzący na zewnątrz (300metrów) [15 tys.]. Nie częściej niż raz na 10 lat rabując tak wielką świątynię można uzyskać dobra warte 1k100 x1000 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–5 wysokopostawionych kleryków [10–16POZ], 1k10 poważnych kapłanów [6–10 POZ] i k50 uczniów [0–4 POZ]. Świątynia ta rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 5000

sztuk złota dla miejscowego władcy.

KASZTELE

Uwaga: Na Orkusie za kasztel uważa się przystosowane do obrony domy, nie posiadające specjalnych murów i wież.

mały kasztel (powierzchnia około 15/15metrów): zależnie od odmiany 13,1 tys.–22tys.–36tys. Na Orkusie za mały kasztel uważany jest układ 2 dwukomnatowych domków stojących równolegle do siebie i połączonych murem. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [2x4tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [2x 6tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [2x12tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [4x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (12x150zł lub 12x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), przez co przestrzeń pomiędzy nimi tworzy mały dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się obronna brama [2tys.zł]. Po drugiej stronie dziedzińca na pewnej wysokości umocowany jest strop z drewnianych pali [100zł]. Część pod palami przeznaczona jest na otwartą stajnię, zaś ta nad na stodołę. Mur po obydwu stronach dziedzińca w przypadku odmiany wysokiej ma otwarte blanki [12x100zł], zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte [12x200zł]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75zł/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

średni kasztel (powierzchnia około 20/20metrów): zależnie od odmiany 19,5tys.–56tys.–94,5tys. Na Orkusie za średni kasztel uważany jest układ 2 trójkomnatowych domków stojących równolegle do siebie, połączonych murem i mniej istotnymi zabudowaniami. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [2x6tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [2x 18tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [2x36tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [6x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (20x100zł lub 20x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), przez co przestrzeń pomiędzy nimi tworzy mały dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się obronna brama [2tys.zł]. Po drugiej stronie dziedzińca znajduje się najczęściej murowana stajnia i stodoła [2x1tys.]. W odmianie wysokiej znajduje się nad nimi dodatkowa kondygnacja, dzięki czemu stajnia jest podwójnie większa i mieści się na dole, zaś stodoła jest na górze [2x3tys.]. Mur po obydwu stronach dziedzińca w przypadku odmiany wysokiej ma otwarte blanki [20x100zł], zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte [20x200zł]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75zł/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

duży kasztel (powierzchnia około 25/25metrów): zależnie od odmiany 45 tys.–110tys.–208tys. Na Orkusie za duży kasztel uważany jest układ 4 czterokomnatowych domów tworzących zamknięty kwadrat. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [4x8tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [4x24tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [4x48tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [12x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Jedna ze środkowych, parterowych komnat jest przebudowana i poprzez 2 obronne bramy [2x2tys.] tworzy dojście do wewnętrznego dziedzińca. Boczne komnaty w tym ciągu zostają najczęściej przebudowane na stodołę i na dużą (podwójną) stajnię. W odmianie wysokiej i bardzo wysokiej stajnia najczęściej składa się z 3 połączonych komnat, zaś podwójna stodoła i magazyn mieszczą się nad nią. Na dziedzińcu znajduje się też głęboka, dobrej jakości studnia (25 metrowa)[1tys.]. Duży kasztel najczęściej wyposażony jest w podziemne zapasowe wyjście (około 200 metrów) [5tys.]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75zł/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

ZAMKI

Uwaga: Na Orkusie za zamek uważa się budowlę otoczoną murem z blankami i obronnymi wieżami.

mały zamek (powierzchnia około 50/50metrów): 200 tys.szt zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże dwukondygnacyjne [4x30tys.], 1 obronna brama [1x2tys.], mur 5 metrowej wysokości [4x7,5tys.], otwarte blanki [4x5tys.], 1 parterowy rząd zabudowań mieszkalnych (8 komnat) [10 tys.], duża (podwójna) drewniana stajnia [1,5tys.], podwójna drewniana stodoła [1 tys.], duży murowany magazyn [2,5], dobrej jakości studnia (25 metrowa)[1tys.], 3 bardzo duże piwnice [0,6], podziemne zapasowe wyjście (około 300 metrów) [7,5tys.]. Poza meblami [1tys.zł] na wyposażeniu znajdują się też 4 kusze wałowe (po 1 i 100 bełtów na wieżę) [1,5tys], oraz inne urządzenia (np. furmanka, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [1,4tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

średni zamek (powierzchnia około 100/100metrów): 1.425 tys.szt zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.] i 5 trójkondygnacyjnych [5x60tys.], 2 obronne bramy [1x2tys.], opuszczana żelazna krata [1x1tys.], mur 10 metrowej wysokości i dwumetrowej grubości [4x110tys.], zamknięte blanki [4x20tys.], zwodzony most [1tys.], płytka fosa [5tys.], 1 dwukondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (32 komnaty) [60tys.], 1 parterowy rząd zabudowań dla służby (16 komnat) [20 tys.], 1 mała świątynka [15 tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 2 duże (podwójne) drewniane stajnie [2x1,5tys.], 2 podwójne drewniane stodoły [2x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], dobrej jakości studnia (25 metrowa) [1tys.], 30 bardzo dużych piwnic [30x200zł], podziemne zapasowe wyjście (około 500 metrów) [12,5tys.]. Poza meblami [6tys.zł] na wyposażeniu znajdują się też 22 kusze wałowe (po 2 i 250 bełtów na wieżę niższą i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [8,5tys], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [2tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, a ponadto zamek nie jest otoczony fosą.

duży zamek (powierzchnia około 200/200metrów): 4.600 tys.szt zł. W jego skład wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.] i 10 trójkondygnacyjnych [10x60tys.], 2 obronne bramy [2x2tys.], opuszczana żelazna krata [1tys.],

zwodzony most [1tys.], płytka zewnętrzna fosa [4x2,5tys.], mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości [4x720tys.], zamknięte blanki [4x40tys.], 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (48komnat) [120tys.], 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych (32 komnaty) [2x60tys.], 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby (16 komnat) [2x20 tys.], świątynia [100tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 4 duże (podwójna) drewniane stajnie [4x1,5tys.], 4 podwójne drewniane stodoły [4x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], 3 dobrej jakości studnie (każda minimum 25 metrowa) [3x1tys.], 30 bardzo dużych piwnic [30x200złt], podziemne zapasowe wyjście (około 1000 metrów) [25tys.]. Poza meblami [36tys.złt] na wyposażeniu znajdują się też 32 kusze wałowe (po 2 i 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [13tys], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [10tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

zamek–twierdza (powierzchnia około 150–250/150–250metrów): 6.025 tys.szt złt. W odróżnieniu od typowych zamków twierdze posiadają minimum 2 rzędy murów. W skład zamku–twierdzy wchodzą: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.], 14 trójkondygnacyjnych [14x60tys.] i 20 dwukondygnacyjnych [20x30tys.], 4 obronne bramy [4x2tys.], 2 opuszczane żelazne kraty [2x1tys.], 2 duże zwodzone mosty [2x4tys.], 2 głębokie fosy (zewnętrzna i wewnętrzna) [4x50tys.], zewnętrzny mur 10 metrowej wysokości i dwumetrowej grubości [4x275tys.], wewnętrzny mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości [4x540tys.], otwarte blanki na zewnętrznym murze [4x25tys.] i zamknięte blanki na wewnętrznym [4x30tys.], 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (48komnat) [120tys.], 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych (32 komnaty) [2x60tys.], 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby (16 komnat) [2x20 tys.], mała świątynka [15tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 2 duże (podwójna) drewniane stajnie [2x1,5tys.], 2 podwójne drewniane stodoły [2x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], 3 dobrej jakości studnie (każda minimum 25 metrowa)[3x1tys.], 30 bardzo dużych piwnic [30x200złt], 2 podziemne zapasowe wyjścia (około 1000 metrów) [2x25tys.]. Poza meblami [36tys.złt] na wyposażeniu znajduje się też 60 kusz wałowych (po 1 i 100 bełtów na wieżę niższą, po 2 i 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [24tys], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [7tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

WIOSKI

wioska (w języku orków "kir")

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

wioska osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 115 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się mały kasztel [22tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże [4x10tys.], 5 średnich [5x5tys.] i około 10 małych [10x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) [900], mównica [200] i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x200]. Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 400 sztuk złt.

średnia wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 640 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się średni kasztel [56tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych [20x10tys.], 50 średnich [50x5tys.] i około 50 małych [50x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów) [5x900], mównica [200] i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400]. Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 4000 sztuk złt.

wielka wioska (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2000 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się duży kasztel [110tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych [50x13tys.], 100 średnich [50x6tys. + 50x5tys.], 200 małych [100x3tys. + 100x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy [2tys.], 10 głębokich studni (25 metrów) [10x900], 5 mównic [200] i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400], oraz kilka małych świątyń [5x15tys.]. Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z podatków chłopów i świątyń około 7000 sztuk złt.

wioska warowna (w języku orków "mor–kir")

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

warowna wioska osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 162 tys.szt.złt. Całość otoczona 5 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo czterometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x700]. Do wnętrza wioski prowadzi gruba drewniana brama [200złt]. Do jej wyważenia potrzeba min. 800 pkt SF (100 +1k100 pkt wytrzymałości). Na terenie osady znajduje się średni kasztel [56tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże [4x10tys.], 5 średnich [5x5tys.] i około 10 małych [10x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) [900], mównica [200] i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x200]. Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 400 sztuk złt.

warowna wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 965 tys.szt.złt. Całość otoczona 10 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x27tys.]. Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama [2tys]. Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże dwukondygnacyjne [2x30tys.]. Każda z wież posiada ciężką kuszę i zapas bełtów [2x150złt]. Na terenie wioski znajduje się duży kasztel [110tys.], oraz murowane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych [20x13tys.], 50 średnich [50x6tys.] i około 50 małych [50x3tys.]). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów)

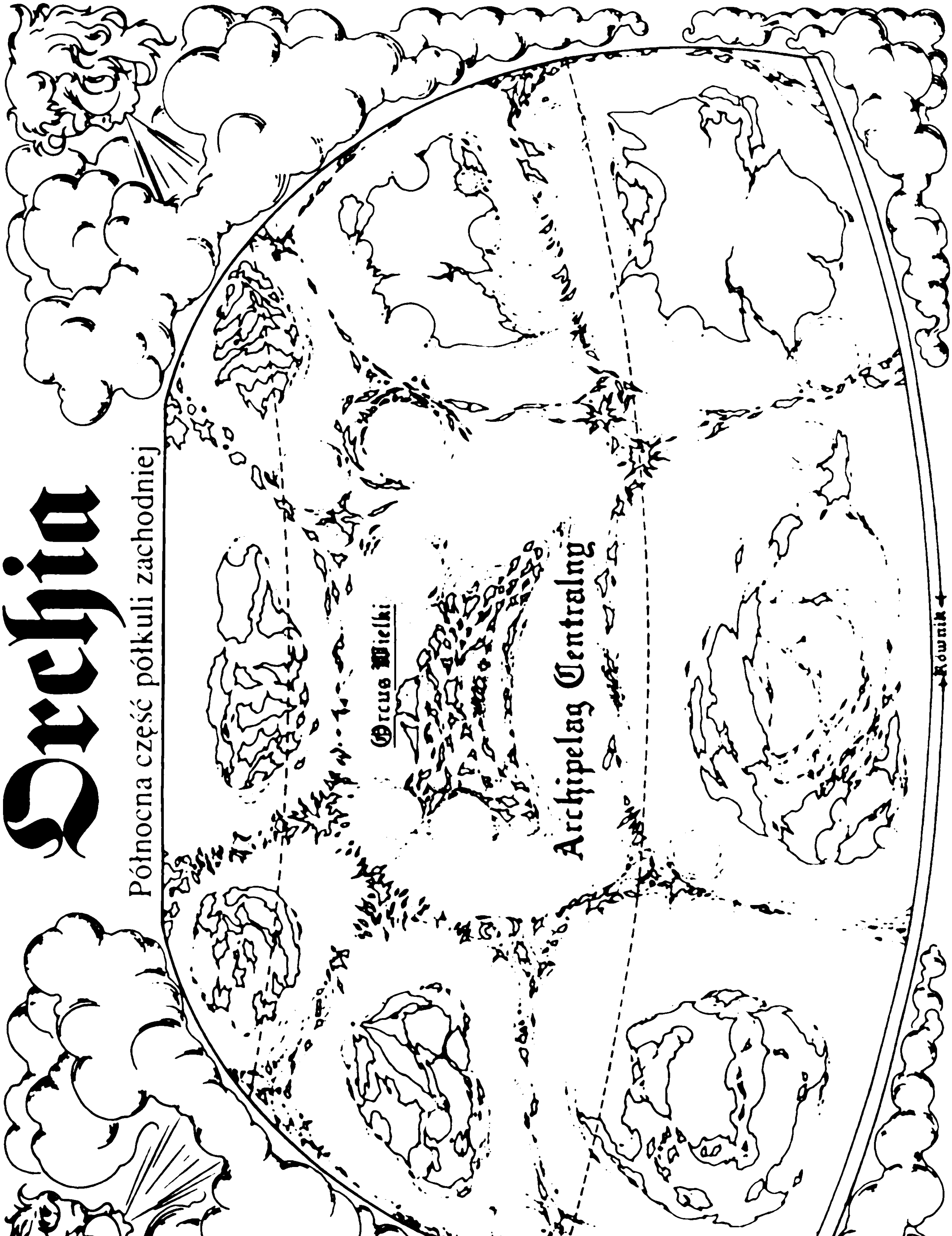
[5x900], mównica [200], stacjonarny plac targowy [2tys.], kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400], jedna mała świątynka [15tys.]. Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 4000 sztuk zł.

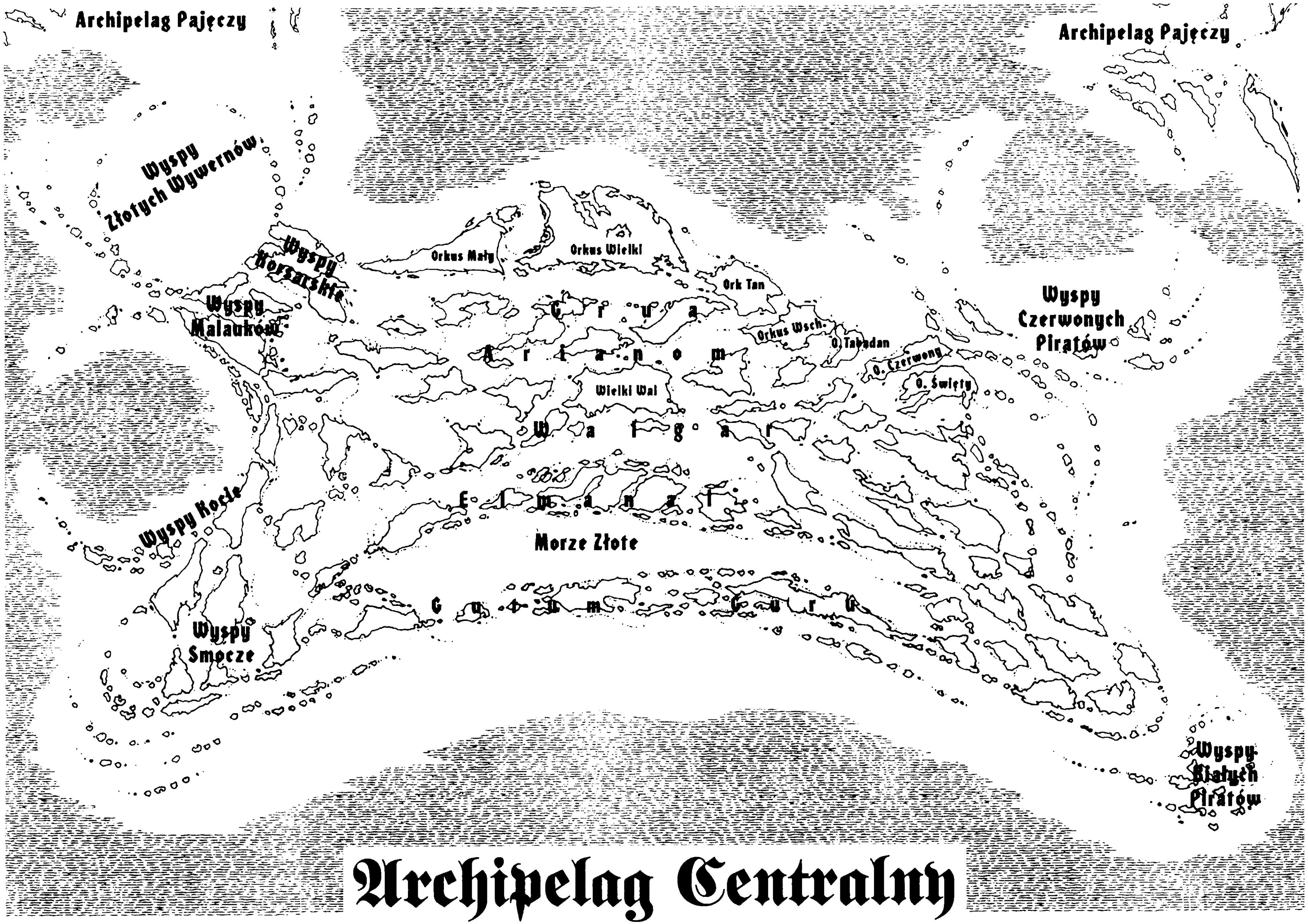
wielka warowna wioska/małe miasteczko (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2.490 tys.szt.zł. Całość otoczona 10 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x45tys.]. Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama [2tys]. Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże trójkondygnacyjne [2x60tys.]. Każda z wież posiada kuszę wałową i zapas bełtów [2x350złt]. Na terenie wioski znajduje się też mały zamek [200tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych [50x13tys.], 100 średnich [50x 6tys. + 50x 5tys.], 200 małych [100x3tys. + 100x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy [2tys.], 10 głębokich studni (25 metrów) [10x900], 5 mównic [200], kilka małych świątynek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x15tys.], oraz jedna większa [100tys.]. Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (zamku) otrzymuje z podatków chłopów i świątyń około 7000 sztuk zł.

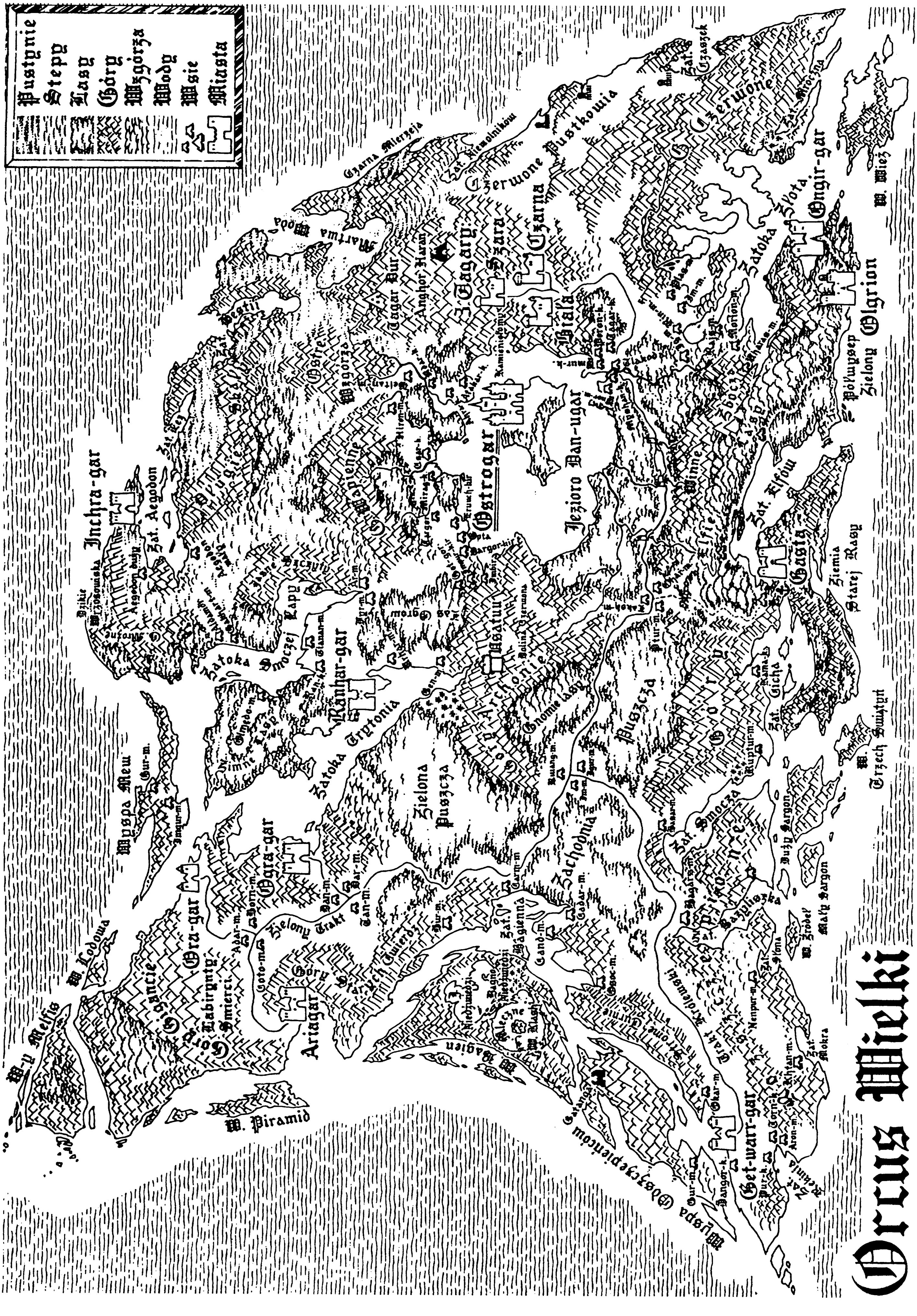
Jak uzyskać zniżki:
Koszty większości budowli opisanych w tym tekście są dużo większe od możliwości finansowych wielu nawet niezmiernie bogatych rodzin. Nie oznacza to jednak, że takich budowli się nie buduje. Wręcz przeciwnie, co roku powstają nowe. Aby je jednak sfinansować architekci, skrybowie i akademicy dokonują wielu poprawek w kosztorysie. Oto ich 13 najbardziej znanych pomysłów prowadzących do zmniejszenia kosztów.

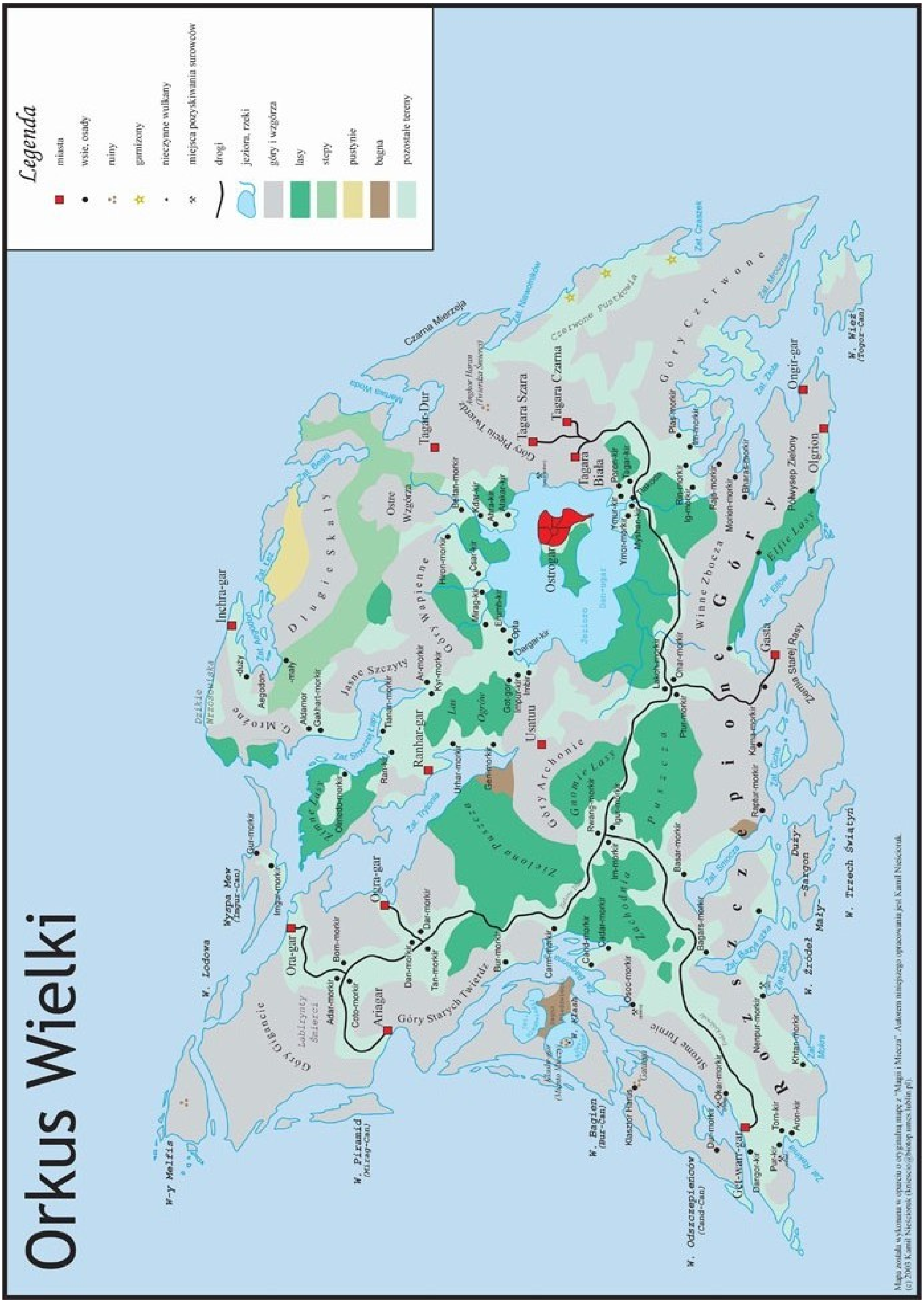
1. Jeżeli bardzo blisko budowy znajdują się kamieniołomy lub lasy tedy obecność każdego z tych elementów może obniżyć koszty po około 10%.
2. Aby zmniejszyć długość murów wykorzystuje się naturalne, bardzo strome zbocza górskie lub przepaście. Bez problemu w górskiej okolicy można znaleźć miejsce, gdzie pionowa grań skalna może zastąpić jeden z 4 odcinków murów. Dużo trudniej znaleźć miejsce, gdzie pionowe skały zastąpią 2 odcinki muru, nie mówiąc już o trzech (tak jak np. w Gaście).
3. Jeżeli ktoś ma dobre znajomości w śród gigantów, cyklopów lub górskich troli może sobie zafundować ich pomoc przy stawianiu murów. Ich pomoc około 10–krotnie potrafi zmniejszyć koszty stawiania muru do wysokości 10–15 metrów.
4. Pomoc dużego dorosłego smoka, gigantycznych sfinksów, gryfonów lub ptaków około 5 krotnie zmniejsza koszty stawiania każdego odcinak muru.
5. Pomoc półboga lub bardzo wysokopoziomowego czarodzieja może niezmiernie obniżyć koszty pracy, szczególnie te na dużych wysokościach. Problemem jednak jest tu ryzyko i ogromne koszty PM.
6. Użycie do pracy niewolników lub skazańców z reguły o połowę zmniejsza koszty i to nawet po odliczeniu kwot potrzebnych do opłacenia nadzorców lub powstałych ze względu na straty. Niestety praca ich jest o połowę mniej wydajna (dwa razy dłużej trwa).
7. Użycie do budowy postaci osobiście zainteresowanych jak najszybszym skończeniem robót, albo krasnoludów o połowę przyspiesza szybkość prac. Najczęściej zdarza się tak gdy osoby takie pomagają dobrowolnie, np. z obawy przed jakimś zagrożeniem (np. inwazją). Podwojenie efektywności prac ma też najczęściej miejsce przy potrojeniu stawek (co też podwaja ogólne koszty).
8. Użycie do prac wyłącznie martwiaków (szczególnie kościotrupów) do 1/4 zmniejsza koszty. Problem wiąże się jedynie z ich nadzorem i wydawaniem poleceń. Dodatkowo bierze się na siebie ryzyko zwrócenia uwagi przez paladynów, niektórych kapłanów lub druidów.
9. Użycie do prac wyłącznie istot uzależnionych poprzez urok lub inne jego formy o połowę zmniejsza koszty. Problem aby nikt się o tym nie dowiedział.
10. Użycie do budowy mocy istot z innych sfer egzystencji (demonów, mastug, geniuszy, archonów) zależnie od rodzaju usług potrafi istotnie zmniejszyć koszty. Istnieje jednak ryzyko naruszenia równowagi i zwrócenia na siebie uwagi nie tylko paladynów, czy druidów.
11. Stawiając daną budowlę można zrezygnować z niektórych jej mniej potrzebnych elementów. Oszczędza się więc nie stawiając świątyń, wież dla czarodziei, czy nie otaczając murów fosą.
12. Użycie do budowy ras bardzo pracowitych z natury (krasnoludy, reptillioni) lub wysoko kwalifikowanych pracowników, może obniżyć koszty o 1/4. Aby jednak uzyskać ich pomoc należy mieć duże znajomości.
13. Wykonując pracę niestarannie (np. niewolnicy, skazańcy lub martwiaki bez nadzoru), próbując oszczędzać na materiale lub zbyt szybko (za to niedokładnie) pracując można oszczędzić nawet do 25% kosztów. Konsekwencją tego są jednak częste wypadki przy pracy, a także zmniejszona (np. o połowę) wytrzymałość budowli. W praktyce prędzej lub później może dojść do zawalenia się jakiegoś odcinka lub całości. W wypadku takich budowli MG raz na k10 (premiowane) lat może uznać, że powstałe uszkodzenia wk100 % zniszczyły ją. Naturalnie powstałe uszkodzenia w k10 (premiowane) % raz na k100 lat niszczą kamienną budowlę.

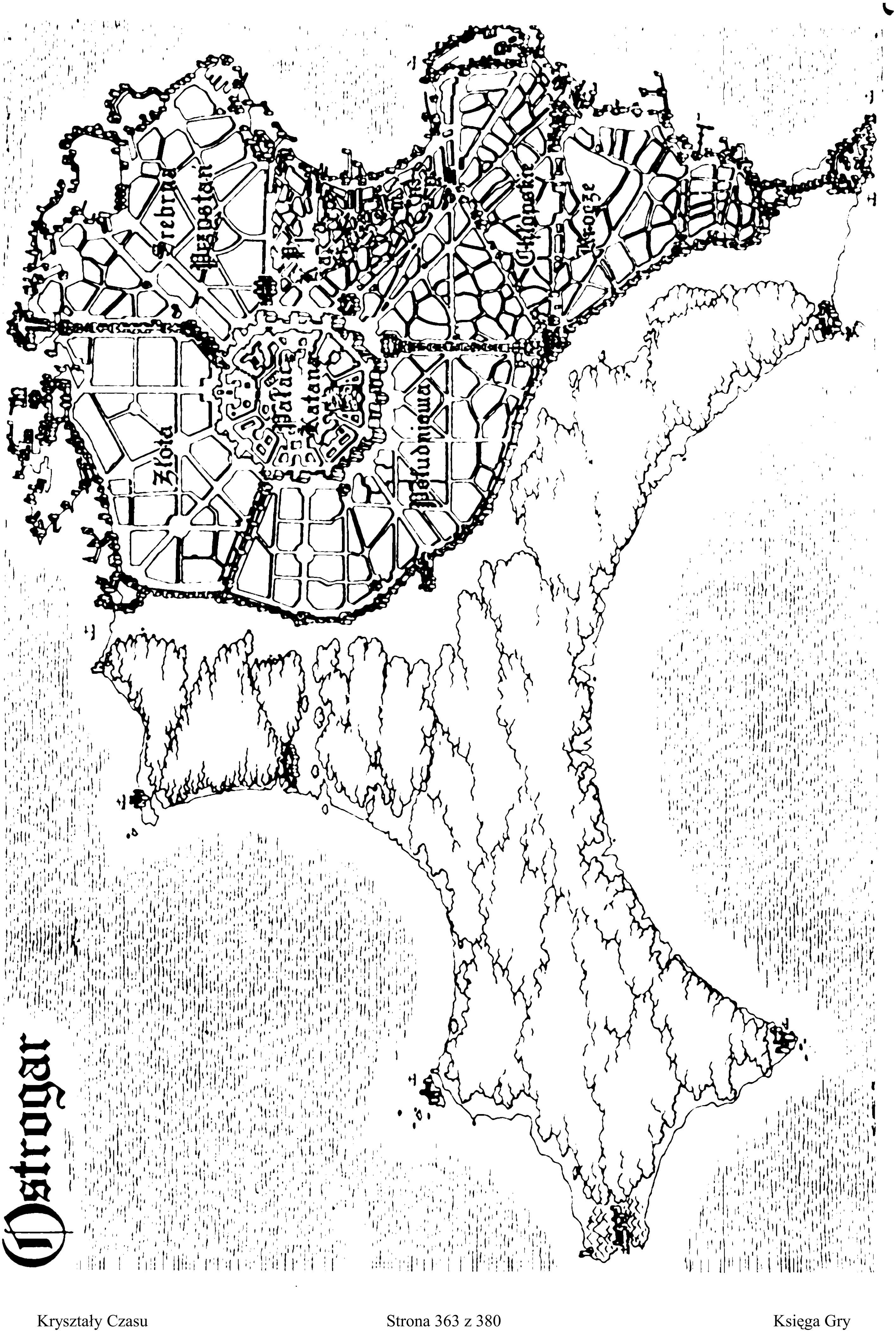
Uwaga: W ceny większych budowli wliczone są już koszty inwentaryzacji, spisania umowy i innych opłat manipulacyjnych. Wynoszą one średnio od 500 do 1000 sztuk zł.


Orchia
Północna część półkuli zachodniej
Orcus Wielki
Archipelag Centralny
Równik


Archipelag Pajęczy
Archipelag Pajęczy
Wyspy Złotych Wywernów
Wyspy Korsarskie
Wyspy Malauków
Orkus Mały
Orkus Wielki
Ork Tan
Orkus Wsch.
O. Tabadan
O. Czerwony
O. Święty
Wyspy Czerwonych Piratów
Wielki Wal
Morze Złote
Wyspy Kocie
Wyspy Smocze
Wyspy Białych Piratów
Archipelag Centralny


Orcus Wielki
Pustynie
Stepy
Lasy
Góry
Wzgórza
Wody
Wsie
Miasta
Ostrogar
Jezioro Dan-ugar
Inchra-gar
Zatoka Smoczej Łapy
Zatoka Trytonia
Zielona Puszcza
Zielony Trakt
Ogra-gar
Ora-gar
Ariagar
Wyspa Mew
W. Lodowa
W. Piramid
Get-warr-gar
Ongir-gar
Olgrion
Półwysep Zielony
Czerwone Pustkowia
Martwa Woda
Czarna Mierzeja
Zat. Lisów
Gagia
Ziemia Starej Rasy
Trzech Świątyń
Puszcza
Zachodnia
Zat. Aegodon


Orkus Wielki
Legenda
miasta
wsie, osady
ruiny
garnizony
nieczynne wulkany
miejsca pozyskiwania surowców
drogi
jeziora, rzeki
góry i wzgórza
lasy
stepy
pustynie
bagna
pozostałe tereny
Czarna Mierzeja
Czerwone Pustkowia
Góry Czerwone
Tagar-Dur
Tagara Szara
Tagara Czarna
Tagara Biała
Ongir-gar
Olgrion
Ostre Wzgórza
Długie Skały
Inchru-gar
Jasne Szczyty
Góry Wapienne
Ostrogar
Winne Zbocza
Elfie Lasy
Gasta
Ranhar-gar
Usatuu
Góry Archonie
Gnomie Lasy
Puszcza
Zielona Puszcza
Ogra-gar
Ora-gar
Ariagar
Góry Starych Twierdz
Labirynty Śmierci
Strome Turnie
Get-warr-gar
W. Lodowa
W-y Melfis
W. Piramid
W. Bagien
W. Odszczepieńców
W. Źródeł
W. Trzech Świątyń
W. Wież
Wyspa Mew


Ostrogar
Złota
Srebrna
Pałac Katana
Południowa

Rasy	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ludzie	10	-	20	10	10	-	-	-	10	-
Półelfy	10	10	10	-	10	-	-	-	10	10
Elfy	20	20	-	-	10	-	-	-	-	10
Półolbrzymy	10	-	10	20	-	-	-	-	-	20
Półorki	-	-	10	-	-	10	10	10	10	10
Krasnoludy	-	-	-	10	10	10	10	10	10	-
Gnomy	20	-	-	-	10	10	10	-	-	10
Hobbit	10	10	20	-	10	10	-	-	-	-
Reptillioni	20	-	-	10	-	20	10	-	-	-

Profesja	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Wojownik	-	10+	-	10+	-	10+	10+	10+	10+	-
Łowca	-	10+	10+	-	-	10+	10+	10+	-	10+
Gwardzista	10+	20+	10+	-	-	-	10+	10+	-	-
Barbarzyńca	-	-	-	10+	10+	10+	10+	10+	-	10+
Wiedźmin	-	20+	+	20+	+	10+	+	10+	10+	20+
Rycerz	-	10+	-	20+	-	-	20+	10+	10+	-
Czarny Rycerz	-	10+	-	20+	10+	-	20+	10+	-	-
Paladyn	-	10+	-	20+	-	10+	20+	10+	-	-
Złodziej	-	10+	10+	-	-	20+	20+	-	-	-
Zabójca	10+	10+	10+	10+	-	20+	-	-	-	-
Kupiec	20+	20+	10+	10+	-	-	-	-	-	-
Bard	10+	20+	10+	10+	-	10+	-	-	-	-
Kapłan	10+	10+	20+	10+	-	10+	-	-	-	-
Druid	20+	-	10+	-	10+	10+	-	-	10+	-
Astrolog	20+	10+	20+	-	-	-	-	-	-	10+
Półbóg	20+	-	-	10+	-	10+	-	-	-	20+
Mag	-	-	-	-	20+	-	-	-	20+	20+
Czarnoksiężnik	10+	10+	10+	-	10+	10+	10+	-	-	-
Iluzjonista	20+	20+	-	10+	-	-	-	-	-	10+
Alchemik	-	-	-	-	10+	20+	10+	10+	10+	-

Profesja	Żyw	Sf	Zr	Sz	Int	Md	Um	Ch	Pr	Wi
Wojownik	10+	20+	10+	10+	-	10+	-	+	+	-
Łowca	10+	10+	10+	10+	-	10+	+	10+	10+	10+
Gwardzista	+	10+	+	20+	-	-	-	10+	20+	+
Barbarzyńca	20+	20+	20+	20+	-	-	-	-	-	-
Wiedźmin	10+	10+	20+	20+	+	+	10+	+	-	-
Rycerz	20+	20+	10+	+	-	+	-	20+	20+	10+
Czarny Rycerz	20+	20+	-	+	10+	+	10+	10+	20+	+
Paladyn	20+	20+	-	+	+	10+	+	20+	20+	10+
Złodziej	-	+	20+	20+	10+	+	+	-	10+	10+
Zabójca	-	10+	20+	20+	10+	+	-	+	+	-
Kupiec	-	-	-	-	20+	20+	-	20+	20+	+
Bard	+	+	10+	+	10+	10+	10+	10+	20+	+
Kapłan	(10+)	+	-	-	(10+)	20+	10+	10+	10+	20+
Druid	10+	+	10+	-	+	20+	10+	20+	-	20+
Astrolog	-	-	-	-	10+	20+	10+	10+	+	20+
Półbóg	10+	(10+)	-	-	(10+)	10+	10+	20+	+	20+
Mag	-	-	10+	10+	20+	+	20+	10+	-	-
Czarnoksiężnik	+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	-	10+
Iluzjonista	-	-	20+	20+	20+	-	20+	-	10+	-
Alchemik	-	-	10+	-	20+	10+	20+	10+	-	-

Rasa	Płeć	Żyw	Sf	Zr	Sz	Int	Md	Um	Ch	Pr	Wi	Zw	Obr.	Wyp.
Ludzie	m.	100	50	35	25	60	70	++	40	20	10	+	-	-
	k	90	40	35	25	60	70	++	40	40	10	+	-	-
Półelfy	m.	90	40	40	35	70	60	45	35	30	-	+	-	-
	k	80	40	40	40	75	55	45	35	45	-	+	-	-
Elfy	m.	80	30	50	40	80	60	50	40	50	-	+	-	-
	k	65	20	50	45	80	50	40	40	60	-	+	-	-
Półolbrzymy	m.	150	100	10	40	30	40	10	20	40	-	+	5	20
	k	145	80	20	40	40	40	10	20	30	-	+	5	20
Półorki	m.	120	70	30	30	45	55	35	15	10	-	+	-	-
	k	115	70	40	40	40	55	30	15	20	-	+	-	-
Krasnoludy	m.	130	70	20	15	40	70	30	30	15	-	+	5	20
	k	125	65	20	20	45	75	25	20	15	-	+	5	20
Gnomy	m.	100	50	40	15	80	80	40	15	25	-	+	2	10
	k	85	40	40	25	70	80	45	15	30	-	+	2	10
Hobbici	m.	70	25	60	25	80	70	35	20	15	-	+	5	20
	k	65	20	60	25	80	70	35	20	35	-	+	5	20
Reptillioni	m.	180	50	20	35	35	50	30	15	10	-	+	20	60
	k	180	45	25	35	35	50	30	15	10	-	+	20	60

Profesja	Żyw	Sf	Zr	Sz	Int	Md	Um	Ch	Pr	Wi	Zw	Biegł.	Il.Bgł.	B.Odp.
Wojownik	4	5	3	3	1	2	1	1+	1+	-	-	3	1/2	+
Łowca	4	4	3	3	1	3	2	1+	+	2	1	3	1/2	+
Gwardzista	3	4	3	5	2	1	-	2+	1+	-	-	4	1/2	+
Barbarzyńca	5	5	4	4	-	1	-	1+	1+	-	-	2	1/2	+
Wiedźmin	3	3	5	5	3	2	3	1+	-	-	-	5	1/2	+
Rycerz	4	4	3	3	1	2	-	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Czarny Rycerz	4	4	2	2	3	2	2	2+	1+	2	1	4	1/2	+
Paladyn	4	4	2	2	2	3	2	3+	1+	2	2	4	1/2	+
Złodziej	2	2	5	4	3	3	1	+	1+	1	-	2	1/3	+
Zabójca	2	3	5	4	3	3	1	+	+	1	-	3	1/3	+
Kupiec	2	1	1	2	5	5	-	3+	2+	-	-	2	1/3	+
Bard	2	1	3	3	3	3	3	3+	3+	1	-	2	1/3	+
Kapłan	3	2	2	2	1	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Druid	3	2	2	1	1	5	4	3+	+	3	2	2	1/3	+
Astrolog	2	-	2	1	3	5	4	3+	+	3	2	1	1/4	+
Półbóg	3	2	2	1	2	5	4	1+	+	3	2	2	1/3	+
Mag	2	-	3	3	5	3	4	1+	+	-	-	1	1/4	+
Czarnoksiężnik	2	1	3	2	5	3	4	1+	+	1	1	2	1/3	+
Iluzjonista	1	-	5	4	5	2	4	+	2+	-	-	1	1/4	+
Alchemik	1	-	2	2	5	4	5	2+	+	-	-	1	1/5	+

Profesja	Startowa	Il.Bgł.	Mod.,Prof.	Bgł.Min.
Wojownik	6	1/2	+10	50
Łowca	6	1/2	+10	40
Gwardzista	6	1/2	+15	50
Barbarzyńca	6	1/2	+5	30
Wiedźmin	4	1/2	+15	65
Rycerz	5	1/2	+15	50
Czarny Rycerz	5	1/2	+10	50
Paladyn	5	1/2	+10	50
Złodziej	3	1/3	+5	30
Zabójca	4	1/3	+15	40
Kupiec	3	1/3	+5	30
Bard	3	1/3	+5	30
Kapłan	3	1/3	+5	30
Druid	3	1/3	+5	30
Astrolog	2	1/4	+0	20
Półbóg	3	1/3	+5	30
Mag	2	1/4	+0	20
Czarnoksiężnik	3	1/3	+5	30
Iluzjonista	2	1/4	+0	20
Alchemik	1	1/5	+0	20

PD	POZ.	Krąg Czarów
1-99	0	1
100-149	1	1
150-199	2	2
200-249	3	2
250-499	4	3
500-749	5	3
750-999	6	4
1000-1499	7	4
1500-2499	8	5
2500-4999	9	5
5000-7499	10	6
7500-9999	11	6
10000-12499	12	7
12500-14999	13	7
15000-19999	14	8
20000-24999	15	8
25000-29999	16	9
30000-34999	17	9
35000-39999	18	10
40000-49999	19	10
50000-59999	20	1 Spec.
60000-69999	21	1 Spec.
70000-79999	22	2 Spec.

Nazwa Zbroi	Ograniczenia		Wyparowania			Obrona	Waga	Wytrz.	Wp. Odp.	Czas prod.	Cena
	ZR.	SZ.	KŁ.	TN.	OB.						
ZBROJE PŁYTOWE (STALOWE) – G., R., (K.)											
Płytowa Odlewana	1/3	1/3	205	250	210	105	119	174	30	1 rok	5000!
Płytowa Miarowa	1/4	1/3	185	230	190	95	132	198	25	8 mies.	2000!
Płytowa Ciężka	1/4	1/4	165	210	170	78	144	206	25	6 mies.	427!
Płytowa Typowa	1/4	1/3	145	190	150	68	132	174	20	4 mies.	221!
ZBROJE PŁASZCZYZNOWE (STALOWE) – G., R., (K.)											
Płaszczyznowa Odlewana	1/2	1/3	155	210	170	88	107	140	25	1 rok	2000!
Płaszczyznowa Miarowa	1/3	1/3	145	200	160	77	119	152	25	7 mies.	1000!
Płaszczyznowa Ciężka	1/3	1/4	125	180	140	61	131	170	20	5 mies.	231!
Płaszczyznowa Typowa	1/3	1/3	125	170	135	56	119	150	20	4 mies.	129
PÓŁZBROJE (STALOWE) – W., R., (K.), Ku.											
Półzbroja Górna Odlewana	1/3	1/2	120	160	130	55	103	116	20	6 mies.	600!
Półzbroja Górna Miarowa	1/3	1/3	95	160	110	48	107	110	25	4 mies.	136
Półzbroja Górna Typowa	1/2	1/3	75	130	90	36	90	80	10	3 mies.	99
Kirys	1/2	1/3	70	115	85	31	85	110	10	1,5 mies.	64
Napierśnik	1/2	1/2	55	105	85	20	66	61	5	1 mies.	36
PANCERZE (STALOWO – KURTKOWE) W., (K.), Ku.											
Pancerz Tułowia Ciężki	1/2	1/3	70	130	100	27	110	83	15	2 mies.	61
Pancerz Tułowia Typowy	1/3	1/2	70	110	80	23	91	58	15	1 mies.	55
PÓŁPANCERZE (STALOWO – KURTKOWE) W., (K.), Ku, nr. 2 Z.											
Półpancerz Tułowia Ciężki	1/2	1/3	70	125	100	25	93	72	10	1,5 mies.	61
Półpancerz Tułowia Typowy	1/2	1/2	55	115	85	20	65	43	5	3 tyg.	32
KOLCZUGI – W., R., (K.), Z.											
Kolczuga Warstwowa Ciężka	1/3	1/3	75	170	80	28	91	70	-	2 mies.	172!
Kolczuga Warstwowa Typowa	1/2	1/3	65	150	70	25	81	58	-	1 mies.	124!
Kolczuga Ciężka	1/2	1/3	65	130	60	21	85	62	-	3 tyg.	39
Kolczuga Typowa	1/2	1/2	40	120	40	17	67	45	-	2 tyg.	26
Kolczuga Lekka	-	1/2	20	70	40	10	36	21	-	15 dni	10
ŁUSKOWE METALOWE – W., (K.), Ku.											
Łuskowa Metalowa Miarowa	1/3	1/2	125	170	110	41	102	82	15	1 rok	500!
Łuskowa Metalowa Ciężka	1/3	1/3	110	160	100	41	117	85	15	7 mies.	118
Łuskowa Metalowa Typowa	1/2	1/3	100	140	90	33	91	61	10	5 mies.	86
ŁUSKOWE – W., (K.), Ku., nr. 2 Z.											
Łuskowa Ciężka	1/2	1/3	85	130	95	31	91	61	5	4 mies.	76
Łuskowa Typowa	1/2	1/2	60	110	75	24	65	36	5	2 mies.	56
KURTKOWE METALOWE – W., Ł., B., (K.), Z.											
Kurtkowa Metalowa Ciężka	1/2	1/2	55	105	85	19	54	31	5	3 tyg.	24
Kurtkowa Typowa	-	1/2	40	80	65	11	34	19	-	15 dni	16
KURTKOWE – W., Ł., B., (K.), Z.											
Kurtkowa Ciężka	1/2	1/2	45	95	65	17	64	21	-	15 dni	16
Kurtkowa Typowa	-	1/2	25	60	55	9	32	12	-	1 tydź.	7
SKÓRY ZWIERZĘCE – W., Z., K.											
Grube futro (z kapturem) /Futro/	1/2	1/3	45	90	140	18	49	22	5	3 tyg.	40
Skóra Zwierzęca Gruba	-	1/2	25	60	80	11	41	16	-	2 tyg.	25
Skóra Zwierzęca Pojedyncza	-	-	15	35	50	7	17	8	-	1 tydź.	10
SKÓRY SMOCZE – W., (R.), Z., (K.), (M.)											
Skóra Smocza Gruba	-	1/3	155	170	110	44	54	38	10	3 mies.	1000$
Skóra Smocza Pojedyncza		1/2	80	90	60	23	31	26	-	1 mies.	100$

Nazwa Elementu Skórzanego	Ograniczenia		Wyparowania			Obrona	Waga	Wytrz.	Wp. Odp.	Czas prod.	Cena
	ZR.	SZ.	KŁ.	TN.	OB.						
Ubranie Podróżne	-	-	10	15	20	3	5	4	-	5 dni	3
Płaszcz Gruby	-	-	15	35	50	7	17	8	-	7 dni	10
Płaszcz Bojowy Ciężki	-	1/3	10	20	20	4	6	4	-	6 dni	0,5
Płaszcz Bojowy Typowy	-	1/2	10	15	15	2	3	2	-	3 dni	0,2
Peleryna	-	-	5	10	10	1	1	1	-	1 dzień	0.1
Buty skórzane wysokie	-	-	5	5	10	1	4	2	-	5 dni	0,5

Nazwa Metalowego Elementu	Ograniczenia		Wyparowania			Obrona	Waga	Wytrz.	Wp. Odp.	Czas prod.	Cena
	ZR.	SZ.	KŁ.	TN.	OB.						
Naramienniki	1/2	-	10	10	10	5	4	8	-	4 dni	1
Nałokietniki	1/3	-	10	10	10	5	4	8	-	4 dni	1,5
Nagolenniki	-	1/2	10	10	10	5	4	8	-	4 dni	1,5
Nakolanniki	1/3	1/2	10	10	10	5	4	8	-	4 dni	1,5
Rękawice bojowe (skórzano – metalowany)	1/2	-	5	5	5	2	2	3	-	8 dni	0,5
Buty metalowany	1/2	1/2	10	10	10	3	6	9	-	1 tydz.	1
Obręcz – diadem, korona, godło rycerskie	-	-	-	10	5	2	4	8	-	1 tydz.	1

Nazwa Hełmu	Ograniczenia		Wyparowania			Obrona	Waga	Wytrz.	Wp. Odp.	Czas prod.	Cena
	ZR.	SZ.	KŁ.	TN.	OB.						
HEŁMY CIĘŻKIE (STALOWE)											
Kopalin – płytowy pełny ciężki	1/4	1/4	180	180	180	90	25	50	-	3 tyg.	12
Garnkowy ciężki – płytowy zamknięty	1/4	1/3	150	150	150	75	23	46	-	5 dni	7
Garnkowy normalny	1/3	1/3	120	120	120	60	20	40	-	5 dni	6
Szturmak ciężki	1/3	1/2	105	120	120	54	19	38	-	1 tydz.	10
Przyłbica ciężki	1/3	1/4	150	150	120	69	22	44	-	2 tyg.	16
Przyłbica normalny	1/3	1/3	120	120	120	57	20	40	-	2 tyg.	14
Łebka ciężka	1/3	1/3	120	105	90	51	20	40	-	1 tydz.	10
Łebka średnia	1/2	1/3	120	105	75	48	18	36	-	1tydz.	8
Łebka górna	1/2	1/2	105	90	75	45	15	30	-	1 tydz.	3
INNE HEŁMY											
Łuskowo – metalowany	1/3	1/2	105	105	75	36	14	15	-	2 tyg.	5
Łuskowy	1/2	1/2	90	90	60	24	10	9	-	1 tydz.	3
Kurtkowo – metalowany	-	1/2	15	30	45	9	10	15	-	2 dni	1
Rogaty	1/2	1/2	90	90	90	45	13	20	-	1 dzień	1
Misiurka	-	1/2	15	60	150	60	3	6	-	2 dni	1

Nazwa Tarczy	Ograniczenia		Obrona	Waga	Wytrz.	wp. odp.	Czas prod.	cena złt.
	ZR.	SZ.						
PAWĘŻ								
Ciężka Piechoty	1/4	1/4	60	50	100	20	2 tyg.	20
Typowa Jazdy	1/3	1/3	45	20	40	4	8 dni	10
Mała Jazdy	1/2	1/2	25	12	24	-	5 dni	4
RYCERSKA								
Duża	1/3	1/3	45	32	70	15	3 tyg.	10
Typowa	1/3	1/2	40	25	55	10	2 tyg.	7
METALOWA								
Duża	1/3	1/3	40	28	56	10	9 dni	5
Typowa	1/2	1/2	30	20	40	4	3 dni	2
Mała	-	1/2	20	12	24	-	1 dzień	0.5
Pukleż	-	1/2	10	4	8	-	3 dni	1
DREWNIANA								
Parawan	1/3	1/4	50	40	44	20	5 dni	10
Duża	1/2	1/3	35	32	35	10	3 dni	3
Typowa	1/2	1/2	30	15	16	5	2 dni	1
Mała	-	1/2	20	10	11	-	2 dni	0.5

Nazwa Zbroi Końskiej	Ograniczenia		Wyparowania			Obrona	Waga	Wytrz.	Wp. Odp.	Czas prod.	Cena
	ZR.	SZ.	KŁ.	TN.	OB.						
Płytowa Pełna	1/4	1/3	170	180	190	84	100	170	+ 20	6 mies.	145!
Płaszczyznowa Pełna	1/3	1/3	120	140	150	62	80	130	+ 20	3 mies.	140!
Półzbroja	1/3	1/2	90	110	120	56	80	130	+ 10	1 mies.	120!
Kolczuga Ciężka	1/2	1/2	40	110	60	16	70	45	-	1 mies.	120!
Kolczuga Lekka	-	1/2	20	80	40	13	40	25	-	2 tyg.	45
Łuskowa	1/2	1/3	60	90	100	32	80	55	+ 10	3 mies.	95
Futrzana	1/2	1/3	50	90	120	21	80	150	+ 10	2 tyg.	50
Skórznia końska	-	-	10	20	30	4	20	10	-	1 tydz.	20

Typ Rydwanu	Wytrz.	Waga	Sz. Poruszania	Zaprzęg	wp. odp.	Załoga	Czas prod.	Cena
Ciężki	990	1800	1 /4	2 – 4 konni	+ 15	1 – 5	4 mies.	350!
Typowy	440	800	1 /2	1 – 4 konni	+ 10	1 – 3	2 mies.	180!
Lekki	220	400	3 /4	1 – 3 konni	+ 5	1 – 2	2 tyg.	80

Grupa Broni	Typ	Zasięg	Cena	Waga	Min.	Op.	Skuteczność			Uszk.	Wytrz.	Obr.	At.	Czas prod.	Uwagi
		m.	złt.	SF	SF	seg.	kł.	tn.	ob.						
1	2	3	4	5	6	7		8		9	10	11	12		13
Bicze															
Bicz	Pt	2,3,4	3	5	60	6		30		0.5	3	14	1	1 tydz.	
Bat	J	1,2	1	2	40	4		20		0.5	1	16	2	1 dzień	
Cepy															
Ciężki Metalowy	DW	1,2	5!	50	100	6			160	2	75	18	1	1 mies.	130 cm.
Ciężki Drewniany	DW	1,2	2	30	60	4			140	1	45	20	1	1 mies.	130 cm.
Typowy Bojowy	PT	1,2	3	25	50	4			110	1	38	18	2	1 mies.	
Krótki	J	0	2!	18	40	3			70	1	27	17	3	1 mies.	
Arcykorbacz	DW	1	10!	80	160	9			180	2	120	17	1	1 mies.	
Morning Star	J	1	2	18	40	3			120	1	27	16	1	2 tyg.	
Korbacz Potrójny	J	1	8!	35	110	6			140	3	27	17	1	1 mies.	
Dzidy															
Dzida Typowa	J	1,2	2	8	30	2	110 (100)			1	10	21	2	1 tydz.	
Głazy															
Duży	DW	1	0	800	1000	15			600 (500)	3	1600	13	1/2 r.	-	1 atak na 2 rundy
Typowy	DW	0	0	320	400	8			400 (300)	2	640	10	1	-	
Mały	DW	0	0	240	300	6			200 (150)	2	320	6	1	-	
Duży Kamień	PT	0	0	100	120	4			130 (100)	1	200	3	1	-	
Mały Kamień	JL	0	0	1	20	1			40 (30)	0.5	2	0	4	-	
Gwiazdki															
Gwiazdka Typowa	JL	0	1!	0.5	20	1		40 (50)		1	5	1	4	2 tyg.	
Halabardy															
Szeroka	DW	1,2	9!	50	100	8	130	170		2	55	22	1	2 mies.	150 cm.
Typowa	PT	1,2	7	30	60	6	120	140		2	33	27	1	5 mies.	130 cm
Krótka	PT	1	6!	24	50	5	110	150		2	32	16	1	5 mies.	
Harpuny															
Ciężki	DW	1,2	10!	40	120	5	150 (130)			2	44	20	1	1 mies.	150 cm.wt.autom.
Typowy	PT	1	8!	28	90	4	120 (110)			2	31	20	1	3 tyg.	wtórna autom.
Kopie															
Ciężka	J	2,3	10!	50	90	5	150			2	55	0	1	1 mies.	150 cm.,szar.,wtór.
Typowa	J	2,3	8	30	60	5	140			1	33	0	1	2 tyg.	150 cm.,szar.,wtór.
Lance															
Ciężka	J	2,3	5	18	30	4	130			1	16	6	1	2 tyg.	150 cm.,szar.,wtór.
Typowa	J	1,2	3	10	20	3	110			1	9	12	1	1 tydz.	150 cm.,szar.,wtór.
Krótka	J	1	1	2	10	2	90 (70)			1	3	16	2	1 tydz.	szar.,wtór.
Kosa															
Bojowa	J	1,2	1	14	50	5	90	180		2	15	26	1	2 tyg.	140 cm.
Kusze Ciężkie															
Wałowa	DW	600	150!	150	300	20	(300)			2	75	0	1/3 r.	5 mies.	10 tr.; 1 strzał
Ciężka	DW	160	40!	40	80	12	(180)			1	20	0	1/2 r.	4 mies.	z naładowaniem
Kusze Typowe															
Typowa	PT	120	20	25	60	5	(150)			1	13	0	1	3 mies.	
Dwustronna	PT	120	30$	35	60	10	(150)			1	13	0	2/3r	3 mies.	
Ręczna	J	60	15!	10	30	4	(90)			1	6	0	2	2 mies.	
Minikusza	JL	20	28!	5	10	3	(60)			1	3	0	2	2 mies.	
Łańcuchy															
Ciężki	DW	1,2	3	120	150	10			140 (30)	1	240	35	1	1 tydz.	
Typowy	J	1,2	2	40	50	5			90 (20)	1	80	30	1	1 tydz.	
Łuki Proste															
Wielki	DW	170	150$	15	170	7	(150)			1	8	0	1	? mies.	190 cm.
Długi	DW	120	30!	12	120	5	(130)			1	6	0	1	4 mies.	170 cm.
Typowy	DW	80	8	8	80	3	(100)			1	5	0	2	2 mies.	150 cm.
Krótki	DW	60	5	6	60	2	(80)			1	4	0	2	2 tyg.	
Łuki Refleksyjne															
Ciężki	DW	160	40!	15	160	6	(140)			1	8	0	1	5 mies.	170 cm.
Typowy	DW	110	20	10	120	5	(110)			1	5	0	1	3 mies.	150 cm.
Lekki	DW	90	10	8	60	4	(90)			1	5	0	2	3 mies.	
Maczugi															

Ciężka	DW	1	15!	90	180	9			170 (120)	4	99	15	1	1 mies.	170 cm.
Typowy	PT	1	10	70	140	7			150 (100)	3	77	16	1	1 mies.	150 cm.
Wekiera	J	1	5	32	70	3			100 (50)	2	35	16	2	1 mies.	
Miecze Ciężkie															
Espadon	DW	1,2	50!	50	100	7	120	200		3	100	22	1	5 mies.	180 cm.
Dwuręczny	DW	1,2	40	40	80	6	120	180		2	80	24	1	4 mies.	160 cm.
Półtoraręczny	PT	1,2	20	28	60	5	110	150		2	56	22	1	3 mies.	140 cm.
Bastard	PT	1	30	35	70	6	120	160		2	70	18	1	3 mies.	140 cm.
Miecze lekkie															
Długi Typowy	J	1	10	20	40	4	100	120		1	40	20	1	1 mies.	
Krótki	J	1	8	15	30	3	100	80		1	30	16	2	2 tyg.	
Mieczyk	JL	0	5	10	20	2	80	60		1	20	12	2	2 tyg.	czarodzieje
Młoty															
Wielki	DW	1,2	10	80	160	8			180 (120)	5	120	22	1	2 mies.	180 cm.
Dwuręczny	DW	1,2	5	50	100	6			160 (80)	4	75	23	1	2 mies.	130 cm.
Krótki Bojowy	PT	1	4	40	80	5			140 (80)	3	60	17	1	2 tyg.	
Typowy	J	1	3	32	65	4			120 (50)	3	48	12	1	2 tyg.	
Noże															
Kindżał	JL	0	6!	1	5	2	50	70		1	6	8	2	1 tydz.	wtór.,odpr.,droż.
Kordelas	JL	0	3	1	6	2	60 (50)	60		1	6	8	2	1 tydz.	wtór.,odpr.,droż.
Typowy	JL	0	2	1	1	1	40 (50)	50		1	2	5	3	1 tydz.	wtór.,odpr.,droż.
Nożyk	JL	0	1	0.5	1	1	40 (30)	30		1	1	5	4	1 tydz.	wtór.,odpr.,droż.
Oskardy															
Typowy	PT	0	7	25	75	4	140			4	38	5	2	1 tydz.	skut.TR niweluje
Cięty	PT	0	25$	20	60	4	130 (50)	70		3	30	5	2	? mies.	następne
Oszczep															
Oszczep	J	1	7!	20	60	3	90 (140)			1	11	21	2	1 mies.	wtórne
Pały															
Kłoda	DW	1,2	0.5	150	200	10			200 (80)	3	165	40	1	2 tyg.	170 cm.
Pała	PT	1,2	0.1	24	80	5			80 (50)	1	26	32	2	1 dzień	2*ob. Przy oburę.
Laska	J	1,2	0	12	45	3			60 (30)	0.5	13	26	3	1 dzień	2*ob.jeśli trzym DW
Piki															
Długa	DW	2,3,4	8	20	60	5	180			1	22	22	1	2 tyg.	130 cm. A-szar.
Typowa	J	2,3	6	14	45	4	160			1	15	26	1	2 tyg.	130 cm. A-szar.
Partyzana	PT	2,3	8	16	50	5	130	100		1	17	28	1	3 tyg.	130 cm. A-szar.
Proce															
Drzewcowa	PT	50	1	10	50	4			(80)	1	5	0	2	2 tyg.	
Skórzana	J	30	0.5	1	30	3			(60)	0.5	1	9	3	1 tydz.	
Półtalerze															
Wielki	DW	1,2	sp.$	30	120	7		300 (500)		5	60	30(50)	1	?	180cm.;750/2000 zł.
Typowy	PT	1	sp.$	20	80	5		200 (300)		4	40	20(35)	1	?	150cm.;500/1000 zł.
Rapiery i Szpady															
Rapier	J	1	15	12	16	2	120	80		1	24	17	1	1 mies.	
Szpada Typowa	J	1	8	4	8	1	100			1	8	15	2	1 tydz.	
Koncerz	J	2	12!	15	20	2	140			2	30	18	1	2 tyg.	
Rapiernik	DW	1,2	20$	20	60	5	130 (100)			1	40	28	2	3 mies.	
Igiełka	JL	0	0.2	0.1	1	1	20 (20)			0.5	1	1	5	1 dzień	czarodzieje
Sieci															
Ciężka Kulkowa	DW	2,3	20!	28	90	20					56	15	1/3r	3 mies.	1/10 tr.obezwładnia
Ciężka Haczyk.	PT	2,3	15!	20	60	15					40	17	1/2 r.	1 mies.	1/10 tr.obezwładnia
Typowa Haczyk.	J	2	10!	13	40	10					10	18	1	3 tyg.	1/10 tr.obezwładnia
Rybacka	DW	2	5	10	40	8					5	25	1	2 tyg.	1/10 tr.obezwładnia
Sierpy															
Sierpy	JL	0	3	5	30	2	50	90		1	10	4	2	2 tyg.	
Szable															
Wielka	DW	1,2	90!	60	120	6	90	190		2	120	12	1	? mies.	190 cm.
Ciężka	PT	1,2	60!	92	80	5	80	170		2	64	14	1	3 mies.	140 cm.
Typowa	J	1	8	16	30	3	60	120		1	32	18	2	2 tyg.	
Krzywa	J	1	6	16	30	3	40	130		1	32	18	2	2 tyg.	
Pałasz	PT	1	20!	22	50	4	40	140		1	44	16	1	2 mies.	
Tasak	J	1	4	15	30	4	20	140		1	30	22	1	2 tyg.	

Maczeta	JL	0	2	8	16	2	40	90		1	16	16	2	1 tydz.	czarodzieje
Szlapery															
Arcyszlaper	DW	1,2	500$	60	180	9	150	250		5	120	14	1	? mies.	190 cm.
Wielki	DW	1,2	430$	50	150	8	120	220		4	100	16	1	? mies.	190 cm.
Ciężki Zębaty	PT	1,2	110$	30	120	7		200		5	60	16	1	? mies.	190 cm.
Typowy Zębaty	PT	1,2	60$	23	100	6		180		4	46	18	1	? mies.	
Typowy	J	1	20$	16	50	5		150		3	32	16	1	? mies.	
Zębaty Krótki	J	1	14$	15	60	4		130		3	30	14	2	? tyg.	
Szlaparek	JL	0	10$	9	40	3	50	90		2	18	10	2	? tyg.	czarodzieje
Sztylety															
Typowy	JL	0	4	3	6	1	60 (50)	30		1	6	10	3	1 tydz.	droż.,odpr.
Płomienny	JL	0	9!	2	18	2	70	50		2	4	12	2	1 tydz.	droż.,odpr.
Puginał	JL	0	5!	5	12	2	80 (50)	40		1	10	15	2	3 tyg.	
Daga	JL	0	5	5	10	2	90	30		1	10	15	2	1 tydz.	
Toporomiecze															
Ciężki	PT	1	30!	28	60	4	120	150		2	56	14	1	? mies.	140 cm.
Typowy	J	1	10!	20	40	3	100	130		1	40	16	1	? mies.	
Topory Obusieczne															
Długi	DW	1,2	25!	50	150	7		180		2	75	14	1	5 mies.	160 cm.
Krótki	DW	1	20!	40	120	5		160		2	60	10	2	2 mies.	140 cm
Lekki	J	0	10!	18	60	3		140		1	27	8	2	1 mies.	
Topory Koliste															
Wielki	DW	1,2	30!	58	180	8		200		2	87	14	1	3 mies.	160 cm.
Typowy	PT	1	10!	40	120	6		170		2	60	13	1	2 mies.	
Topory Typowe															
Księżycowy	DW	0	30!	40	120	6		200		3	60	6	1	4 mies.	
Ciężki	PT	1	12	30	90	5		160		2	45	13	1	2 mies.	
Bojowy	J	1	8	20	60	4		130 (100)		2	30	8	2	1 mies.	
Berdysz	PT	1,2	15!	32	100	6		150		2	48	14	1	2 tyg.	160 cm.
Siekiera Ciężka	PT	1	6	25	75	5		140 (120)		1	38	14	1	2 tyg.	
Siekiera Typowa	J	1	4	18	55	3		110 (100)		1	27	9	2	1 tydz.	
Toporek	JL	0	2	12	35	2		80 (80)		1	18	6	2	1 tydz.	czarodzieje
Trójzęby															
Wielki	DW	1,2	25$	70	210	8	180 (150)			3	140	20	1	? mies.	200 cm.,wtór.
Stalowy	PT	1,2	20	35	110	5	150 (120)			3	70	22	1	2 mies.	150 cm.,wtór.
Krótki	JL	0	10	10	30	2	90 (70)			3	20	15	1	1 mies.	wtór.,czarodzieje
Widły Typowe	PT	1,2	2	12	40	4	110 (100)			3	18	21	1	2 tyg.	wtórny
Tarsary															
Arcytarsar	DW	1,2	750$	80	180	10	200	250		4	160	14	1	? mies.	190 cm.
Wielki	DW	1,2	580$	60	140	8	180	200		3	120	16	1	? mies.	190 cm.
Wypukły	DW	1,2	410$	70	160	9		220		4	140	10	1	? mies.	190 cm.
Dwustronny	PT	1,2	50$	35	90	6	150	130		2	70	20	1	? mies.	
Typowy Długi	J	1	20$	20	60	4	120	110		2	40	20	1	? mies.	
Krótki	J	1	15$	15	50	4	120	90		2	30	15	1	? tyg.	
Tarsarek	JL	0	10$	10	30	3	90	50		2	20	12	2	? tyg.	czarodzieje
Włócznie															
Ciężka	PT	1,2	5	18	40	5	150 (120)		50	1	36	28	1	2 tyg.	140 cm.,a-szar.,wtór.
Typowa	J	1,2	3.5	14	30	4	120 (100)		30	1	24	24	1	1 tydz.	a-szar.,wtór.,2xob dw
Walka Bez Broni															
Aniko Karate	PT	0,1	0	25	100	2			90	0.5	sp.	12	1	5 mies.	1/10 tr.może ogłuszyć
Drajiku Kung Fu	PT	0,1	0	25	80	2			80	0.5	sp.	14	1	5 mies.	1/10 tr.może ogłuszyć
Branjnniu Judo	PT	0,1	0	30	70	4			sp.,ob.		sp.	14	1	5 mies.	tr.może obezwł.j.w.
Zapasy	DW	0	0	20	60	4			sp.,ob.		sp.	10	1	3 mies.	tr.może obezwł.j.w.
Boks	J	0	0	10	40	1			50;80	0.5	sp.	10	1	3 mies.	1/10 tr.może ogłuszyć

SZKOLENIA SPECJALISTYCZNE W BRONIACH

PODWÓJNIE BIEGŁY

Wymagane szkolenie: biegłość w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 1
Szansa znalezienia nauczyciela: 1% na każdą osobę spotkaną np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić.
Czas trwania szkolenia: 10 dni (po 10 godzin dziennie)
Koszt szkolenia (minimum): 10 szt. złota + 5 szt. złota za utrzymanie
Ograniczenia: brak
Biegłość: + 5% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)
Punkty doświadczenia: + 5
Szkolenie to umożliwia:
JL: + 1 atak na rundę
J: –
PT: –
DW: –

SPECJALISTA

Wymagane szkolenie: Podwójnie Biegły w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 1
Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Podwójny Specjalista w tej broni, który zechce go wyszkolić.
Czas szkolenia: 40 dni (po 10 godzin dziennie)
Koszt szkolenia (minimum): 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie
Ograniczenia: brak
Biegłość: + 10% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)
Punkty doświadczenia: + 10
Szkolenie to umożliwia:
JL: + 1 atak na rundę
J: + 1 atak na rundę
PT: –
DW: –

PODWÓJNY SPECJALISTA

Wymagane szkolenie: Specjalista w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 2
Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 100 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić.
Czas trwania szkolenia: 180 dni (po 10 godzin dziennie)
Koszt szkolenia (minimum): 500 szt. złota + 100 szt. złota za utrzymanie
Ograniczenia: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie
Biegłość: + 15% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)
Punkty doświadczenia: + 25
Szkolenie to umożliwia:
JL: + 1 atak na rundę
J: + 1 atak na rundę
PT: + 1 atak na rundę
DW: –

MISTRZ

Wymagane szkolenie: Podwójny Specjalista w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 2
Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 1000 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Wielki Mistrz w tej broni, który zechce go wyszkolić.
Czas szkolenia: 360 dni (po 10 godzin dziennie)
Koszt szkolenia (minimum): 2000 szt. złota + 500 szt. złota za utrzymanie
Ograniczenia: postacie o chaotycznym charakterze nie będą miały cierpliwości by ukończyć tak długo trwające szkolenie
Biegłość: + 20% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)
Punkty doświadczenia: + 100 Punktów
Szkolenie to umożliwia:

JL: + 1 atak na rundę
J: + 1 atak na rundę
PT: + 1 atak na rundę
DW: + 1 atak na rundę

WIELKI MISTRZ

Wymagane szkolenie: Mistrz w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 1
Szansa znalezienia nauczyciela: zrobienie czegoś wyjątkowego dla Bóstwa
Czas szkolenia: W momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się świetnie wyszkolonym Wielkim Mistrzem.
Koszt szkolenia (minimum): specjalny
Biegłość: 25% do biegłości w tym określonym rodzaju broni (grupie)
Punkty doświadczenia: + 500
Szkolenie to umożliwia:
JL: + 1 atak na rundę
J: + 1 atak na rundę
PT: + 1 atak na rundę
DW: + 1 atak na rundę

SZKOLENIE W OBURĘCZNOŚCI

OBURĘCZNOŚĆ

Wymagane szkolenia: przynajmniej biegły w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 1
Szansa znalezienia nauczyciela: 1% na każde 10 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Oburęczny w tej broni, który zechce go wyszkolić.
Czas trwania szkolenia: szkolenie takie trwa 40 dni (po 10 godzin dziennie)
Koszt szkolenia (minimum): 100 szt. złota + 20 szt. złota za utrzymanie
Punkty doświadczenia: + 10
Szkolenie to umożliwia:

- ➢ Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni:
  - ✔ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (tzn. z tą samą ilością ataków, co normalnie w prawej)
- ➢ Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni:
  - ✔ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce
  - ✔ nie pozwala na posługiwanie się dwoma broniami jednoręcznymi jednocześnie
  - ✔ pozwala też na używanie broni jednoręcznej lekkiej w drugim ręku, ale ilość ataków tej broni w rundzie. maksymalnie może wynosić 1
  - ➔ oburęczność w tej broni pozwala jednak wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie
- ➢ Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni, że dla tej jest to osoby broń jednoręczna:
  - ✔ pozwala używać jej jednoręcznie (a nie dwuręcznie jak normalnie) i to z tarczą (z wyjątkiem największych) w lewym ręku.
  - ✔ Nie pozwala jednak na posługiwanie się dwoma broniami naraz.
- ➢ Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tą broń półtoraręczną, a więc w praktyce to nic nie zmienia

PODWÓJNA OBURĘCZNOŚĆ

Wymagane szkolenia: oburęczność w określonej broni (grupie)
Wymagane wolne biegłości: 1
Szansa znalezienia nauczyciela: zrobienie czegoś wyjątkowego dla Bóstwa
Czas szkolenia: w momencie zrobienia czegoś wyjątkowego dla swojego Bóstwa (np. niezwykle ryzykownej Misji itp.), może zostać obdarzony mocą, dzięki której staje się znakomicie wyszkolonym Podwójnie Oburęcznym.
Koszt szkolenia (minimum): specjalny
Punkty doświadczenia: + 250
Szkolenie to umożliwia: Dzięki temu szkoleniu nie zyskuje się nic do biegłości, jednakże w zależności od broni pozwala na specyficzne jej używanie.

- ➢ Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej lekkiej pozwala używać tej broni:
  - ✔ jakby miało się w niej dwukrotnie więcej ataków (o ile ze względu na SZ mieści się w rundzie razem z innymi)
- ➢ Podwójna Oburęczność w broni jednoręcznej pozwala używać tej broni
  - ✔ w lewej ręce i to tak, jakby była w prawej ręce (z tą samą ilością ataków, co w prawej).
- ➢ Podwójna Oburęczność w broni półtoraręcznej czyni dla tej osoby broń jednoręczną
  - ✔ z możliwością używania w drugiej ręce broni jednoręcznej lekkiej, ale ilość ataków w tej broni w rundzie maksymalnie może wynosić 1

    - ➔ oburęczność jednak w tej broni pozwala wykorzystać wszelkie jej potencjalne ataki, o ile mieszczą się w rundzie
- Podwójna Oburęczność w broni dwuręcznej czyni dla tej osoby tę broń jednoręczną albo w inny sposób modyfikuje posługiwanie się nią, co jest ściśle uzależnione od rodzaju broni, sposobu walki i MG.

SZKOLENIA W POSŁUGIWANIU SIĘ TARCZĄ

TARCZOWNIK

Wymagane szkolenie: brak
Wymagane wolne biegłości: 2 (osoby z Podstawami Tarczownika poświęcają tylko jedną biegłość).
Szansa na znalezienie nauczyciela: 1% na każde 20 osób spotkanych np. w karczmie, garnizonie, że znajdzie się Tarczownik, który zechce go wyszkolić.
Czas szkolenia: Szkolenie takie trwa 100 dni (po 10 godzin dziennie); (osoby z Podstawami Tarczownika szkolą się dwukrotnie krócej).
Koszt szkolenia (minimum): 250 szt. złota + 50 szt. złota za utrzymanie (osoby z Podstawami Tarczownika płacą dwukrotnie mniej).
Punkty doświadczenia: + 10
Szkolenie to umożliwia:

- Zastawianie się tarcza kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków zwiększające dwukrotnie obronę tarczą (np. z – 25% na – 50%, chociaż w tym momencie połowę uszkodzeń przyjmuje tarcza).
- Wykorzystywanie tarczy, jakby miała o klasę mniejsze ograniczenia SZ i ZR (np. z ograniczeń 1/3 ZR i 1/4 SZ na 1/2 ZR i 1/3 SZ).
- Raz w czasie rundy atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, jeżeli ma ostre brzegi (cięciem), szpikulce (pchnięciem) lub jest cała metalowa (obuchowa).
    - ✔ Trafienie taką tarczą liczy się tak, jakby miało się w niej podstawową (minimalną) biegłość zależną od profesji, zwiększoną o wartość 25 i premię funkcyjną oraz o premię do TR zależną od SF i ZR.
    - ✔ Ilość ran, które można otrzymać od trafienia tarczą zależy ściśle od jej konstrukcji i MG, i wacha się średnio w granicach 10 – 75 (które po zmodyfikowaniu przez biegłość, b. z SF do ran i przez rzut losowy +/ – 50 mówią o sile danego uderzenia).
        - ➔ Opóźnienie uderzenia tarczą wynosi minimum 1 segment. Za każde ograniczenie tarczy do 1/2 ZR lub SZ dodaje się po 1 segmencie, zaś za każde ograniczenie do 1/3 ZR lub SZ dodaje się po 2 segmenty, itd. (Przykład: atak Tarczą ograniczającą do 1/2 ZR i do 1/3 SZ ma opóźnienie 4 segmentów [1 + 1 + 2]).
- Raz w rundzie atakowanie tarczą kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków bronią, by móc wybić przeciwnika z równowagi. Trafienie (i opóźnienie ataku) oblicza się identycznie jak w powyższym przypadku i udane powoduje, że trafiony musi wykonać procentowy rzut na akt. ZR albo znajduje się w balansie, przy czym jeśli jeszcze raz nie rzuci na ZR, to oznacza że nie utrzymał równowagi i przewrócił się).

Uwaga: Jeżeli ktoś chce zadać rany tarczą i wybić tym ciosem z równowagi przeciwnika, to może taki cios tarczą wyprowadzić tylko raz na 2 rundy.

Uwaga: W garnizonach szukać nauczycieli do tych szkoleń mogą tylko ci, którzy spędzili tam dłuższy czas i mają przez to znajomości oraz osoby z Wyższej Arystokracji lub Elity Władzy (danej krainy).

Słownik Orkowo–Ludzki

A

ADAR: czerwień
AG: pojedynczy
AHRA: szpieg
ARON: żelazo
ARU: czasy, epoka
AMUN: barwnik, kolor
ANGHOR: śmierć, zagłada

B

BAGAR: bazyliszek
BASAR: zatoka
BUR: bagno
BORN: niedźwiedź;–skory do uścisku, niedźwiedzi

C

CAN: wyspa
CAND: półwysep, odszczepienie
COTO: pchła;–uciążliwy
CO: mleko

D

DAR: krew, posoka;–krwisty, buchający krwią
DAN: tarcza
DON: głębia, głęboki

E

EL: tytuł stawiany przed imieniem mieszczanina

F

G

GA–AG: jeden, jednego
GA–EG: dwa
GA–IG: trzy
GA–OG: czterech
GA–UG: pięć
GEN: zieleń
GUUR: liść
GAK: fanatyk
GAR: miasto
GAKHART: gwardzista
GARRT: port
GUR: brzeg;–skraj

H

HAR: moc
HARAN: twierdza;– potęga
HART: żołnierz
HARKOR: pirat
HIRON: czysty
HYRTAN: arystokrata

I

IM: wewnętrzna
IMUR: środek
IG: zewnętrzny
IGUR: obcość, dalekość
IMGUR: mewa

J

K

KART:święto; –uważanie czegoś za świąteczne
KARS: powietrze, gaz
KIR: osada, wioska
KLASH: miecz
KOR: marynarz
KSHAN: pokój;–bezpieczeństwo
KTHAN: wiara, wytrwałość w decyzji

L

LANT: długość;– długi
LHAN: jezioro
LAKOH: las
LAR: wyżyna

M

MIRAG/S: piramida (grobowca)
MOR: zamek, zamczysko
MORION: świetlisty, połyskliwy
MORKIR: warowna wioska lub małe warowne miasteczko
MYSHAN: pieśń

N

O

OSOC: ośmiornica
OKAR: granit
OHAR: główny

P

PONT: ląd
PORON: barka
PLAS: bród
PUR: kopalnia
PULUS: woda
PTUR: bok
POK: statek

R

RAHS: robak
RIN: przystań
ROSCOR: rozszczepiony
RAN: miesiąc
RWANG: kupiec
RON: dzień

S

SAR: wąż
STA: cmentarz
SEMIR/S: rozbitek
SAND/S: piasek;–piaskowy, piaszczysty
SATT/S: rok

T

TRANSS: okres, epoka;–używane w kontekście bardzo długiego okresu czasu
TORNT: góry;– górski
TORN: wzgórze, pagórek;–pagórkowaty
TOGOR: wieża
TANT: sierp
TAKRA: czaszka
TAN: szlachcic; (patrz też hyrtan)
TABIRU: wulkan

U

UGAR/S: imperium
URHAR: dzik, szarża

W

WARN: kieł
WAR: wojsko, armia;–wojenny
WAGOR: kontynent

Y

YIAN: era (tu tysiąclecie)
YARG/S: żywność, jedzenie
YNOR: rzeźba
YMUR: chłop

Z

UWAGA 1: INNE LITERY W JĘZYKU ORKÓW NIE ISTNIEJĄ LUB NIE SĄ UŻYWANE
UWAGA 2: LICZBĘ MNOGĄ UZYSKUJE SIĘ DODAJĄC LITERĘ T LUB RZADZIEJ S
UWAGA 3: PIERWSZY RZECZOWNIK PRZED DRUGIM W JĘZYKU ORKÓW ROZUMIANY JEST JAKO PRZYMIOTNIK.

profesja

poziom 1–4	tytuł 1
poziom 5–9	tytuł 2
poziom 10–14	tytuł 3
poziom 15–17	tytuł 4
poziom 18	tytuł 5
poziom 19	tytuł 6
poziom 20+	tytuł 7

Wojownik
1) Kadet
2) Weteran
3) Lord Wojny
4) Lord Pokoju
5) Mistrz Lordów
6) Książę Lordów
7) Król Lordów

Łowca
1) Tropiciel
2) Strażnik Lasu
3) Łowczy
4) Wielki Łowczy
5) Mistrz Łowców
6) Książę Lasu
7) Król Lasu

Gwardzista
1) Strażnik
2) Eskortujący
3) Przyboczny
4) Pierwszy Przyboczny
5) Mistrz Gwardii
6) Książę Gwardii
7) Król Gwardii

Barbarzyńca
1) Koczownik
2) Awanturnik
3) Niszczyciel
4) Wielki Niszczyciel
5) Wódz Plemion
6) Książę Plemion
7) Król Plemion

Wiedźmin
1) Tropiciel Bestii
2) Zabójca Bestii
3) Łowca Bestii
4) Wielki Łowca Bestii
5) Mistrz Łowców Bestii
6) Pogromca Bestii
7) Wielki Pogromca Bestii

Rycerz
1) Jezdny
2) Pancerny
3) Kawaler
4) Pierwszy Kawaler
5) Pan Rycerstwa
6) Książę Rycerstwa
7) Król Rycerstwa

Paladyn
1) Strażnik Prawości
2) Strażnik Dobra
3) Rycerz Dobra
4) Rycerz Światłości
5) Pan Światłości
6) Książę Światłości
7) Król Światłości

Czarny Rycerz
1) Zwiastun Ciemności
2) Zwiastun Zła
3) Rycerz Zła
4) Rycerz Ciemności
5) Pan Ciemności
6) Książę Ciemności
7) Król Ciemności

Złodziej
1) Złodziejaszek
2) Rabuś
3) Mistrz Złodziejski
4) Wielki Mistrz Złodziejski
5) Strażnik Gildii
6) Książę Złodziei
7) Król Złodziei

Zabójca
1) Złoczyńca
2) Skrytobójca
3) Likwidator
4) Wielki Likwidator
5) Mistrz Mordu
6) Książę Mordu
7) Król Mordu

Kupiec
1) Kramarz
2) Handlarz
3) Mistrz Kupiecki
4) Wielki Mistrz Kupiecki
5) Mistrz Cechu
6) Książę Kupców
7) Król Kupców

Bard
1) Minstrel
2) Piewca
3) Trubadur
4) Mistrz Trubadur
5) Wielki Bard
6) Mistrz Bardów
7) Król Bardów

Kapłan
1) Akolita
2) Mnich
3) Brat
4) Wielebny Brat
5) Strażnik Majestatu
6) Najwyższy Strażnik Majestatu
7) Arcykapłan

Druid
1) Opiekun Natury
2) Brat Natury
3) Ojciec Natury
4) Wielki Ojciec Natury
5) Strażnik Równowagi
6) Pan Równowagi
7) Arcydruid

Astrolog
1) Obserwator
2) Brat Gwiazd
3) Mędrzec
4) Wielki Mędrzec
5) Strażnik Przeznaczenia
6) Najwyższy Strażnik Przeznaczenia
7) Pan Przeznaczenia

Półbóg
1) Uczeń Wiary
2) Brat Wiary
3) Mistrz Wiary
4) Wielki Mistrz Wiary
5) Światło Wiary
6) Pan Wiary
7) Brat Bogów

Mag
1) Adept Magii
2) Zaklinacz
3) Czarownik
4) Wielki Czarownik
5) Mistrz Magii
6) Wielki Mistrz Magii
7) Arcymag

Czarnoksiężnik
1) Uczeń Zła
2) Animator Zła
3) Nekromanta
4) Wielki Nekromanta
5) Mistrz Czarnej Magii
6) Wielki Mistrz Czarnej Magii
7) Książę Czarnej Magii

Iluzjonista
1) Kuglarz
2) Hipnotyzer
3) Magik
4) Wielki Magik
5) Mistrz Iluzji
6) Wielki Mistrz Iluzji
7) Stworzyciel

Alchemik
1) Adept Alchemii
2) Laborant
3) Mutator
4) Wielki Mutator
5) Mistrz Alchemii
6) Wielki Mistrz Alchemii
7) Książę Alchemii

DODATKOWE ZASADY

Spisane tutaj zasady i pomysły mogę zastąpić, zamienić lub mogą być dodane do zasad gry fabularnej "Kryształy Czasu".

Zasada Szaleństwa

Z poniższych zasad powinno się korzystać w sytuacjach szczególnych, wtedy, gdy bohater stanie twarzą z twarz z czymś, z czym żaden normalny człowiek nigdy nie chciałby się zetknąć. Te reguły pomogą ci zmusić graczy do bardziej wiarygodnego reagowania przy spotkaniu z przerażającymi istotami i wydarzeniami. Wprowadzają one pewne utrudnienie w rozgrywce, dlatego stała gra przy użyciu rekomendowana jest jedynie zaawansowanym graczom.

1. Obliczenie Granicy Normalności

Pierwszym krokiem będzie ustalenie *Granicy Normalności* (**GN**) bohatera. Obliczamy ją, dodając do siebie 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM, 1/10 CH, 1/10 WI.

Przykład:

Bohater ma INT 86, MD 112, UM 75, CH 80 i WI 25, więc jego GN wynosi 9+12+8+8+3=40. W trakcie rozgrywania przygody bohater, widząc i słyszeć różne koszmarne rzeczy, musi wykonać rzut na odporność nr. 2 (strach, sugestia). Jeżeli rezultat testu będzie niepomyślny, bohater zostaną przyznane *Punkty Obłędu* (**PO**). Kiedy PO przekroczą GN, bohater wariuje, stając się **Bohaterem Niezależnym** pod kontrolą MG.

2. W jakich sytuacjach należy przydzielać Punkty Obłędu?

W większości przypadków bohater będzie otrzymywał PO na widok czegoś, z czym jego umysł nie jest w stanie sobie poradzić. Bardzo dobrze by było, gdybyśmy już na początku wyjaśnili sobie różnicę pomiędzy PO, a strachem. Bohater może się bać się olbrzymiego smoka – jest to całkiem normalne w sytuacji, gdy nie jest pewien, czy zdoła go zabić, czy też sam polegnie w boju. Obłęd jest czymś więcej. Nie jest to zwykły ludzki strach przed czymś, co stanowi dla nich zagrożenie, ale co znamy i rozumiemy. Szaleństwo to coś o wiele gorszego – coś, co zakłóca normalny, znany nam porządek świata. Większość z nas nie wierzy w chodzące trupy, duchy powracające po swej śmierci., aby mścić się za winy doznane za życia, czy w ssące krew wampiry. Konfrontacja z czymś, w co nie wierzymy, a co nagle staje z nami w twarz w twarz, powoduje, że nasza równowaga umysłowa ulega zakłóceniu, zaczynami staczać się ku szaleństwu. Nawet w takim magicznym świecie, jak Orchia widok chodzącym trupów, niematerialnych duchów, krwiożerczych wampirów będzie nas przerażał, bo chociaż słyszeliśmy o nich, to tak naprawdę, w głębi duszy, nigdy w nie nie wierzyliśmy. Nie tylko widok czegoś , z czym nasze umysły nie są w stanie sobie poradzić, może wywołać obłęd. W wielu przypadkach jego przyczynach będą nawiedzające nas koszmary senne, kontakt z umysłem innej, nieludzkiej, przesiąkniętej złem istoty, długotrwałe tortury, którym jesteśmy poddawani, czy też zagłębianie pradawnej wiedzy, do której śmiertelnicy nie powinni mieć dostępu (dobrym przykładem jest system *Call of Cthulhu*, w którym bohaterowie tracą zdrowie psychiczne, czytając pradawne księgi, takie jak chociażby *Necronomicron*).

3. Ile Punktów Obłędu przydzielać?

Poniższa lista pomoże wam w ustaleniu ilości PO, jakie mogą zostać przyznawane bohaterowi.

Martwiaki – 1 PO na typ (np. Zombie – I typ, czyli 1 PO; wampir – IX typ, czyli 9 PO)
Demony – 1 PO za każde 100 punktów doświadczenia (minimum 1 PO)
Zakazane Księgi – od 1 do 3
Koszmarne Sny – od 1 do 2
Zwłoki (w przypadku, gdy pojawiają się niespodziewanie, np. wypadają z szafy itp.) – 1 PO

Oczywiście ta lista nie jest pełna, MG sam powinien zdecydować, kiedy i ile PO przyznać, a podane wyżej wielkości i sytuacje są jedynie przykładowe. Jeżeli bohaterowie są światkami jakieś sceny kilka razy z rzędu (np. przez kilka dni widują wędrujące ulicami miasta szkielety), za każdym razem ta scena ma na nich coraz mniejszy wpływ (kumulatywnie + 10 punktów do odporności nr. 2 przy tym teście) Pamiętaj o tym.

4. Jaki wpływ na bohatera mają PO?

Chcąc odpowiedzieć na to pytanie, trzeba podzielić liczbę wyznaczającą GN przez cztery. W rozpatrywanym przez nas przypadku GN=40,a więc po podziale wychodzi 10 (zaokrąglając w dół). Otrzymane PO, których łączna ilość wynosi nie więcej niż 1/4 GN nie wywołuje żadnych skutków.

Kiedy PO przekroczą umowną 1/4 GN (czyli naszym przykładzie 10), MG powinien wybrać dla bohatera fobię (aż do ujawnienia się tylko MG powinien ją znać), czyli coś, czego bohater się boi (np. klaustrofobia). Oczywiście wybrana przez Mistrza Gry fobia powinna mieć ścisły związek z tym, co ją wywołało (np. spotkania z martwiakami mogą u bohatera wywołać nie tylko fobię, objawiającą się strachem przed zwykłymi zwłokami). Za każdym razem, kiedy bohater widzi martwiaka lub zwłoki, powinien wykonać rzut obronny przeciwko strachowi. Jeżeli ten rzut będzie nieudany, MG powinien zdecydować, jak bohater się zachowa. Jego reakcje mogą być najróżniejsze. Od ucieczki do zwinięcia się w kłębek i bezrozumnego mamrotania.

Kiedy ilość PO przekroczy umowną 1/2 GN (czyli w naszym przykładzie 20), fobia zmienia się w obsesję. Ogarnięty nią bohater przez cały czas mówi tylko o jednym. W naszym przypadku będzie to obsesja, związana z trupami. Czasami taki bohater, szczególnie jeżeli jego stan jest poważniejszy, może widzieć trupy zamiast wszystkich, nawet żywych istot. Z każdym dniem jego stan się pogarsza. Je coraz mniej, nie sypia w nocy (Mistrz Gry powinien wyciągnąć odpowiednie konsekwencje). Nie jest w stanie skoncentrować się na rzucaniu czarów, przemian lub wykorzystania innych nadprzyrodzonych zdolności.

Gdy ilość PO przekroczy umowne 3/4 (czyli w naszym przykładzie 30), sprawa staje się bardzo poważna. Umysł bohatera w końcu się poddaje, czego efektem jest poważna choroba psychiczna, jak chociażby schizofrenia. Tylko od Mistrza Gry zależy, jak

będzie jej wpływ na bohatera i jak poważnie będzie to schorzenie (polecałbym zapoznanie się listą chorób, dostępną chociażby w Warchammerze czy CofC.

Kiedy ilość PO przekroczy GN (czyli w naszym przykładzie 40), bohater wariuje stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą Mistrza Gry. W takim przypadku graczowi nie pozostaje nic innego, jak tylko stworzyć sobie nowego bohatera.

5. W jaki sposób pozbyć się PO?

Istnieją trzy sposoby:

Pierwszy z nich to magiczne uleczenie obłędu. W takim przypadku odejmij od PO bohatera tyle punktów, ile wynosi poziom rzuconego na niego zaklęcia.

Drugim sposobem jest poddanie się odpowiedniej kuracji u jednego z wielu medyków, którzy nie posługują się magią. Na Orkusie znajduje się kilka przytułków dla obłąkanych. Tam bohaterowie mogą znaleźć pomoc (każdy tydzień kuracji zmniejsza PO bohatera o 1 – 5 punktów.

Trzeci sposób to po prostu upływ czasu. W każdym miesiącu spokojnego, bezstresowego życia ilość Punktów Obłędu zmniejsza się o 1. Należy pamiętać, że osoby, które zwariowały (ich PO przekroczyły GN) nie mogą w ten sposób odzyskać swego zdrowia psychicznego.

Wzory na obliczanie skuteczności w broni

1. (BIEGŁOŚĆ W BRONI/100) * SKUTECZNOŚĆ BRONI + 1/4 SIŁY FIZYCZNEJ
2. BIEGŁOŚĆ W BRONI * (SKUTECZNOŚĆ BRONI/100) + 1/4 SIŁY FIZYCZNEJ
3. (BIEGŁOŚĆ W BRONI * SKUTECZNOŚĆ BRONI)/100 + 1/4 SIŁY FIZYCZNEJ

Wzory na obliczanie obronny broni

1. (BIEGŁOŚĆ W BRONI/100) * OBRONA BRONI
2. BIEGŁOŚĆ W BRONI * (OBRONA BRONI/100)
3. (BIEGŁOŚĆ W BRONI * OBRONA BRONI)/100

Zasięg czarów i efektów magicznych

Zmienić zasięg czarów z „Szybkości” na „Umiejętności Magiczne”.

Zakazane czary

?

Zakazane profesje

?

Tabela Trafienia Selektywnego

Część ciała	Szansa trafienia *
Krocze	130
Oko	100
Ucho	90
Głowa	80
Nadgarstek	75
Łokieć	75
Kolano	75
Kostka	75
Dłoń, stopa	70
Udo, podudzie	70
Ramię, przedramię	60
Szyja	60
Ręka, noga	50
Biodra	30

(*) Taką ilość punktów należy odjąć od szansy trafienia

Bezprofesjonalisci

Postacie nie awanturnicze, nie posiadające profesji a istniejące w świecie także awansują. Schemat awansu:

ŻYW 1 pkt na poz.

SF 1 pkt na poz.
dla postaci siłowych tj. takich które aktywnie wykorzystują sile
2pkt / 1poz przykładowe zawody: kowal, drwal, kamieniarz, górnik

ZR 1 pkt na 2 poz.
dla postaci zręcznościowych tj. wykorzystujących zręczność na co dzień
1pkt / 1poz, zawody takie jak: tkacz, fryzjer, garncarz

SZ 1 pkt na 2 poz.
dla postaci szybkościowych jak gońcy czy tez poganiacze 1pkt / 1poz.

IQ 1 pkt na 2 poz. (?)
zawody do decyzji MG

MD 1 pkt na 3 poz.
dla postaci prac. umysłowo 2pkt / 3poz
dodatkowo za każde przeżyty rok 1pkt. zawody do decyzji MG

UM 1 pkt na 3 poz.
dla postaci współpracujących (aktywnie) z magami 2pkt / 3poz zawody do decyzji MG

CH 1 pkt / 1poz.
zawody do decyzji MG

PR 0

WI 1pkt / 4poz.
dla postaci aktywnie związanych z klerem 1pkt / 2poz
zawody do decyzji MG

Z 0pkt / 1poz.
dla postaci aktywnie związanych z klerem 1pkt / 4poz
zawody do decyzji MG

Zwiększenie biegłości 1pkt / 1poz.
zawody do decyzji MG

Zwiększenie odp. k5 na poz do bazowej lub k10 do wybranej

(?) do ewentualnej decyzji MG